TELJES JÁTÉK: MIGHT AND MAGIC VI: THE MANDATE OF HEAVEN

PC GURU

SZÓRAKOZTATÓ INFORMATIKAI MAGAZIN - 2001/10

132 OLDAL + 3 CD + POSZTER

FIRST LOOK

POOL OF RADIANCE 2

RED FACTION
GRAND PRIX 3 SEASON 2000
CONQUEST: FRONTIER WARS

Aqua Nox

VILÁGPREMIER

AZ IMPERIUM GALACTICA 2 KÉSZÍTŐINEK ÚJ JÁTÉKA!

BEMUTATÓK:

MORROWIND, GALACTIC BATTLEGROUNDS
RALLY TROPHY, BATTLE REALMS, WORLD OF WARCRAFT
WARRIOR KINGS, RENEGADE, YURI'S REVENGE, WW, LOCK-ON, S.W.I.N.E.

1646 Ft

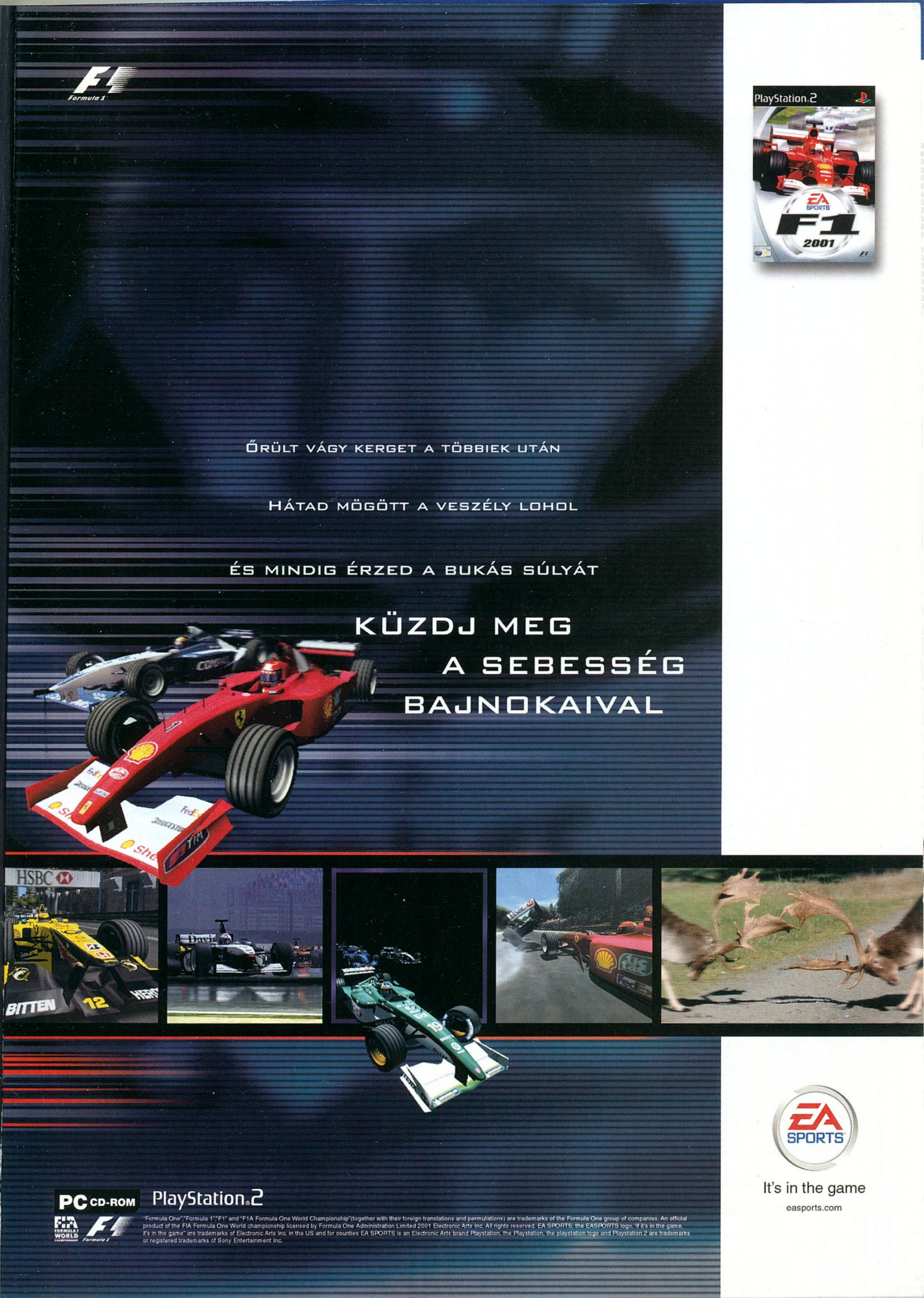
JÁTÉKLEÍRÁSOK:

NHL 2002, SPIDER-MAN, DRONEZ, MYSTERY OF THE DRUIDS
THE INCREDIBLE MACHINE EVEN MORE CONTRAPTIONS, ARCANUM GAMING GUIDE

DEMÓK A CD-N: MAX PAYNE, ALIENS VS. PREDATOR 2, RALLY EXTREME, CONQUEST: FRONTIER WARS

A PC GURU minden példányához három CD-ROM tartozik. Amennyiben hiányoznának, kérje őket az elárusítótól!

HERTA
www.orca.hu
Bp. VII., Dohány utca 37. (Számítástechnikai szaküzlet és szerviz) Tel./fax: 322-7846
• Bp. VI., Ybl M. sétány 2. Westend City Center (HERTA Multimédia szaküzlet) Tel.: 238-7393 • Bp. XV., Szentmihályi út 131. (Pólus Center) Tel./fax: 419-4020 • Bp. III., Bécsi út (EURO Center) Tel/fax:437-4622 • Bp. IX., Könyves Kálmán krt. 12-14. (Lurdy ház) Tel./fax: 456-1131 • Bp. XXII., Nagytétényi út. 27.-47. (Campona Bevásárló Központ) Tel.: 424-3043 • Bp. II., Gábor Áron u. 74-78. (Rózsakert Bevásárló közp.) Tel./fax: 391-5840 • Bp. X., Kerepesi út 73. (Park Plazza üzletközp.) Tel./fax: 262-3164 • Bp.XX., Kossuth L. u. 33.(Erzsébet Áruház) Tel./fax: 285-6004 • Bp. V., Belgrád rkp. 12. Tel./fax: 266-5052



ŐRÜLT VÁGY KERGET A TÖBBIEK UTÁN
HÁTAD MÖGÖTT A VESZÉLY LOHOL
ÉS MINDIG ÉRZED A BUKÁS SÚLYÁT
KÜZDJ MEG
A SEBESSÉG
BAJNOKAIVAL
PlayStation 2
EA SPORTS
F1 2001
It's in the game
easports.com
PC CD-ROM
PlayStation 2
"Formula One","Formula 1","F1" and "F1A Formula One World Championship"(together with their foreign translations and permutations) are trademarks of the Formula One group of companies. An official product of the FIA Formula One World championship licensed by Formula One Administration Limited 2001 Electronic Arts Inc. All rights reserved. EA SPORTS, the EASPORTS logo, "if it's in the game, it's in the game" are trademarks of Electronic Arts Inc. in the US and for counties EA SPORTS is an Electronic Arts brand Playstation, the Playstation, the playstation logo and Playstation 2 are trademarks or registered trademarks of Sony Entertainment Inc.

INTRO

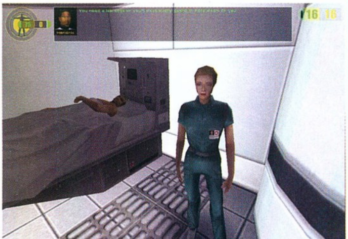
A szeptemberi PC Guru leadása óta folyamatosan zajlanak az események a szerkesztőség háza táján. Először is megtartottuk a szokásos nyárbúcsúztató táborunkat Alsóörsön. A tábor remekül sikerült, a régi arcok mellett rengeteg lelkes fiatal döntött úgy, hogy a vakáció utolsó hetét a PC Guru szerkesztőségével tölti a Balaton partján. A tábor után három nappal már repültünk is Londonba, ahol minden idők leggyengébb ECTS-e várt minket. Meglehetősen csalódottan tértünk haza, viszont sok időnk nem maradt keseregni, mivel elkezdődött az októberi szám leadása. Teljes játéknak ebben a hónapban 1998 legjobb szerepjátékát, a Might and Magic VI-ot adjuk. A játék két CD-n terpeszkedik, s ennek megfelelően több, mint 100 óra tiszta játékidővel büszkélkedhet.

Gondolom, mindenki hallott a New York-i tragikus eseményekről. Az egész szerkesztőséget megrázta a hír, s ezúton szeretnénk kifejezni részvétünket az áldoztok hozzátartozóinak és az egész amerikai nemzetnek. A terrortámadás következtében néhány játékot levettek a boltok polcairól (pl. Red Alert 2), valamit módosították a meglévő projecteket. A JoWood stratégiai játékának WW: Black Gold lett a neve, valamint a Microsoft Flight Simulator 2002-es kiadásából hiányozni fog a World Trade Center ikertornya. A hírek szerint az események következtében nagyon sok játék kiadását elhalasztották, vélhetően a jövő év elején kerülnek a boltok polcaira.

PC Guru Team

A HÓNAP JÁTÉKA

Megszokott állapot, hogy a hónap legjobbjának tartott játékaink egytől egyik fergeteges alkotások. Olyan nevek, amelyekre talán még évek múlva is emlékezni fogunk. Reméljük, hasonlóképpen jár októberi kiszemelt áldozatunk, a Red Faction is. Hiszen olyan forradalmi újításokat hozott az FPS-ek bevált és unalomig ismétlődő világába, amelyek alaposan felkavarták az akciójátékok állóvízét. Kirobbantható falak, látványos grafika és mindenek előtt hangulatos lövöldözés vár mindazokra, akik kóstolóra vágynak e nagyszerű játékból – mely, ha minden igaz, mostanra már megtalálható a hazai boltok polcain is.



Red Faction

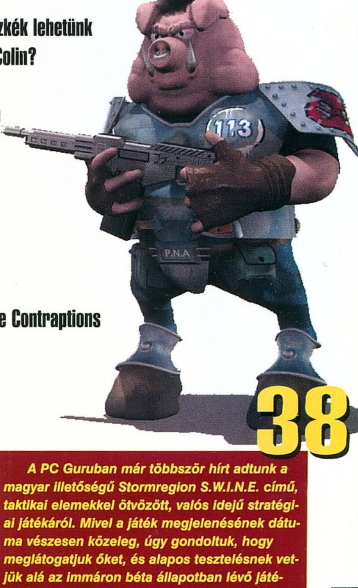
NEWS

8 ECTS 2001 London
9 American Conquest
9 ANNO 1503
10 Cossacks Add-On: The Art of War
10 Car Tycoon
10 Archangel
11 Gorasul: The Legacy of the Dragon
11 Call of Cthulhu
11 Arx Fatalis
12 Medal of Honor
12 MotoRacer 3
13 Primitive War
13 FIFA 2002: Road To World Cup
13 F1 2001
14 Freedom Force
14 Black and White: Creature Isles
14 Death Bowl
15 Comanche 4
15 Incoming Forces
15 Gun Metal
16 Project Nomads
16 Breed
17 – AEON
17 Final Cut

17

JÁTÉKLEÍRÁS

32 Aquanox - first look
34 Pool of Radiance: The Ruins of Myth Drannor
37 S.W.I.N.E. Interjú
38 – S.W.I.N.E. - first look - Amire büszkék lehetünk
40 Rally Trophy - first look - Ki az a Colin?
42 WW: Black Gold - Egy újabb RTS
46 Red Faction - A Volition első FPS-e
52 NHL 2002 - Ismét a csúcson
56 Conquest: Frontier Wars
60 Grand Prix 3 Season 2000
64 Spider-man
66 DroneZ
68 The Mystery of the Druids
70 The Incredible Machine Even More Contraptions
73 Cheat
74 Arcanum
84 Mentőöv
86 Gondolatébresztő



38

A PC Guruban már többször hírt adtunk a magyar illetőségű Stormregion S.W.I.N.E. című, taktikai elemekkel ötvözött, valós idejű stratégiai játékáról. Mivel a játék megjelenésének dátuma vészesen közeleg, úgy gondoltuk, hogy meglátogatjuk őket, és alapos tesztelésnek vetjük alá az immáron béta állapotban lévő játékot.

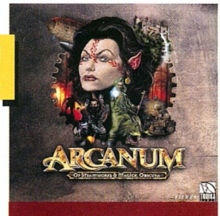
TARTALOM

BEMUTATÓ

20 Battle Realms
22 Warrior Kings
23 Morrowind
24 – World of Warcraft
26 Renegade
27 Yuri's Revenge
28 Galactic Battlegrounds
30 Lock On: Modern Air Combat

24

74



ARCANUM

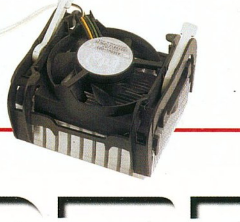
GAMING GUIDE

TALLÓZÓ

88 Hardver hírek
92 Két GHz-en túl
94 Homok a gépezetben
98 Philips multimedia
100 A birodalom visszavág
102 CFO Keyboard
104 - Intel 2GHz
110 Mobil news
111 Motorola V66
112 3D Rovat
114 Hardware fórum
118 Grab rovat
120 PC GURU Tábor
122 Levrov
124 Külvilág
128 Következő szám tartalma

104

Októberi számunk vitathatatlan slágertémája az új tokozású Pentium 4, amely a szerkesztőségben elhangzott kritikák alapján a közvéleményt erősen megosztja. Mindez nem véletlen, hiszen az Intel a 2GHz-es processzorokkal most újra átlépett egy lélektani határt, amely ugyan az évek múltával egyre kevésbé lesz jelentős, de egyelőre még kitüntetett figyelem kíséri. Ehhez érdemes még azt is hozzávenni, hogy először fordult elő, azaz érdekes helyzet, hogy pusztán a processzorok órajeléből a tényleges teljesítmény nem mérhető le. A 2GHz-es nem biztos, hogy gyorsabb a 1.6GHz-esnél, hiszen minden CPU design, gyártástechnológia és a kiszolgáló környezet kérdése. Ezekben az áldatlan állapotokban mindennél fontosabb, hogy jól tájékozottak legyünk egy-egy vásárlás kapcsán, ezért fontosnak láttuk, hogy jelen számunkban a bemutató jellegű írások mellett tényleges teszttel is jelentkezzünk.

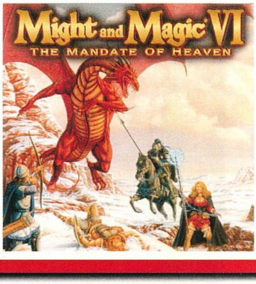


TELJES JÁTÉK

7

Might and Magic VI

A MM6 klasszikus szerepjáték, melyben a kalandozók hat karakterosztály közül választhatnak, hogy összeállítsák négytagú csapatukat. Hőseik jártasságok fejlesztésével egyéni képességekre tehetnek szert, melyeket tanítóik segítségével mesterszintre vihetnek fel. Érdemes tehát molyolni kicsit a karaktergenerálással, bár a lustábbaknak ott a gyorskezdés lehetősége is.



TARTALOM

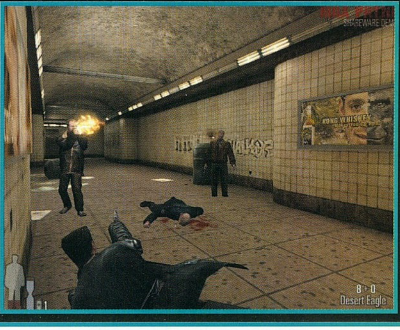
JÁTÉKDEMÓK CD MELLÉKLETÜNKÖN

ALIENS VS PREDATOR 2

Hatalmas várakozás előzte meg részünkről e játékot. Nemcsak azért, mert végre ismét vérfagyasztó és feszültségekkel teli izgalmakban lőhetjük az idegeneket, hanem azért is, mert kíváncsiak voltunk a legújabb fejlesztésű LithTech motorra. De sajnos csalatkoznunk kellet. Nem túlságosan, csak épp annyira, hogy keserű szájíz közepette kelljen figyelmetekbe ajánlanunk ezt a várva-várt FPS-t. Reméljük, hogy a mi negatív véleményünk nagyban a demó verzió korai állapotának köszönhető, s azt, hogy Ti sokkal nagyobb lelkesedéssel fogtok belevágni kipróbálásába, mint amilyen kedvvel mi letettük.

MAX PAYNE

Örömmel és büszkén jelenthetem be, hogy végre megérkezett a Max Payne játszható demója, és persze sikerült helyet szorítani hatalmas méretének! Sokan kértétek már, hogy feltétlenül látni szeretnétek a közeljövőben – bár akkortájt még csak el sem készült -, úgyhogy mostanra már valószínűleg javában telepítitek is fel számítógépetekre. Apropó, ha már a gép kérdéskörénél járok, reméljük, elolvassátok a minimum követelményt, amelyet e TPS állít magának...



TOVÁBBI JÁTÉKDEMÓK CD MELLÉKLETÜNKÖN:
Conquest Frontier Wars • Deer Avenger 4 • Rally Championship Xtreme

CD HÍREK

Üdvözöllek Olvasó!

• Ebben a szomorkás őszi időben remélem, hogy sokaknak Közületek eredményesen telik az iskola első pár hete, s onnan hazaérve már alig várjátok, hogy végre leülhessetek kedvenc számítógépetek elé, és megtekintsétek a PC Guru legújabb CD mellékletét. Ha így van, akkor biztosíthatlak Benneteket, hogy mindent megtettem azért, hogy ismételten ne kelljen csalatkoznotok benne.

• Elsőként máris jó hírrel kezdhetem e havi hírcsokromat, miszerint végre megjelent a Max Payne játszható demója. Méretének köszönhetően igen hosszú és izgalmas percek közepette demonstrálja a teljes verzió minden előnyét, a Bullet Time-tól kezdve a fergeteges grafikáig mindent. Ezen felül említést érdemel még az Aliens vs Predator második részének bemutatója is, habár ez utóbbit nem feltétlen azért ajánljuk, mert odáig voltunk érte...

• No, de lássuk, mi akad még korongunk színes barázdái közt! Már biztosan tudjátok, hogy véget ért az őszi ECTS, amelyen a Blizzard bejelentette legújabb játékát, amelynek megjelenése még valószínűleg sokáig várat magára. Nos, és hogy milyen lesz? Ha érdekel Benneteket, akkor nézzétek meg azt a két animációt, amelyekből mindezt megtudhatjátok.

• Ezen kívül ismételten felhívnám figyelmeteket állandó rovatainkra, amelyek közül e hónapban kiemelkedik El Diablo kolléga aprólékos Diablo II: LoD tárgylistája, tanácsai és hasznos útmutatói. És persze folytatódik a múlt alkalommal beindított Quake rovat is, amely információk tömkelegével, és az 1.29h-s javítással várja az FPS megszállottjait.

• Azt hiszem, most már nincs más hátra, mint hogy jó szórakozást kívánjak mindezekhez, és persze egyéb érdekességeinkhez, amelyeket a CD-n találhattok!

Chris

CSALÁSOK, SEGÍTSÉGEK AZ ALÁBBI JÁTÉKOKHOZ
Arcanum • ColoBot • Deer Avenger 4 • From Dusk Till Dawn • Mahjongg Empire 2 • Stunt Gp • M.A.D • Hatefull Chris • Smugglers v1.2 stb.

HÁTTÉRKÉPEK, ASZTALI TÉMÁK:
Apple Macintosh OS és OSC 2001 • Icewind Dale • Summer Sunset • Tropical Paradise • Warcraft III és Xbox asztali témák • plusz többek közt Soldier of Fortune 2 • Diablo II LoD • Spider-Man háttérképek.

SHAREWARE JÁTÉKOK
Battle Snake 0.91 • Bridge Builder (!) • Color Tetris • Desktop Sniper SE • Intensity XS • Krakout • Odyssey by Car • Six-Tris v2.0 • Ultimate Steroids • Virtual Sailor 5.0

SHAREWARE PROGRAMOK
Audio CD Maker 4.0 • CoffeeCup HTML Editor v9.0 • CPU Killer 2.0 • DivX 4.0 codec • Go!Zilla Free 4.0 • Mp3 Dancer • mp3PRO lejátszó/tömörítő és Winamp plugin • Sasami2k • TextPad 4.5 • Winrar v2.8 és Winrar v2.9 beta 4

JAVÍTÁSOK
Quake III Arena v1.29h (!) • Emperor v1.08 • Diablo II Lord of Destruction v1.09

MIGHT AND MAGIC VI

StartBox

Fejlesztő: New World Computing
Kiadó: 3DO
Web: www.3do.com/mm6

Az éjszakai égbolt csillagai hozták a jóslatot; közeleg a végzetes nap, melyen bevégeztetik. Baa hívei fanatikusan hittek ebben, és most, hogy Roland király nincs velünk, Nicolai pedig túlságosan fiatal, hogy uralkodjon, a helyzet aggasztó. A királynő szeretett atyja temetésére utazott, így semmi és senki nem akadályozza meg Baa tanainak terjedését. Úgy hírlik, még a Nagy Tanácsban is akad egy áruló, aki szolgájává vált! A Te küldetésed, hogy rendet teremts Enroth birodalmában! El kell jutnod az Orákulumhoz, meg kell találnod Őt! Ha elbukszm, Enroth-nak vége, és eljön a Káosz ideje. Ha viszont győzedelmeskedsz, Tiéd a dicsőség, és helyreállhat végre a Rend...

Reméljük, sokak örömére lepünk meg benneteket az 1998-ban megjelent The Mandate of Heavennel, mely a Might & Magic sorozat hatodik, talán legjobban sikerült epizódja. E világ mind a mai napig igen nagy népszerűségnek örvend, s kalandjaiban érdekesen fonódnak össze a Might & Magic szerepjáték saga és a Heroes of Might & Magic stratégiai eposz eseményei. A The Mandate of Heaven a Heroes of Might & Magic II utáni időszakban játszódik, s az itt megélt kalandok után ismét a stratégiai sorozatban (HoMM III) lehetünk részesei Enroth történelmének.

A MM6 klasszikus szerepjáték, melyben a kalandozók hat karakterosztály közül választhatnak, hogy összeállítsák négytagú csapatukat. Hőseik jártasságok fejlesztésével egyéni képességekre tehetnek szert, melyeket tanítóik segítségével mesterszintre vihetnek fel. Érdemes tehát molyolni kicsit a karaktergenerálással, bár a lustábbaknak ott a gyorskezdés lehetősége is.

A kalandok New Sorpigalban indulnak, s a felfedezés után nincs megállás, jöhet Castle Ironfist, Mist, Bootleg Bay, Free Haven... Csak győzzétek felfedezni!

A programban fantasztikus a rengeteg küldetés (részletes leírást és segítséget találtok a CD-mellékleten), melyek mindegyikét nem kötelező megcsinálni, de érdemes.

Természetesen a mágia terén is lesz mit megtanulni és felfedezni, a MM6 valósággal elhalmoz bennünket, hiszen karaktereink kilenc típusban tizenegy-tizenegy varázslatot használhatnak.

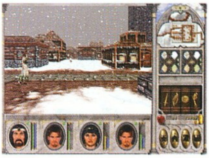
Maga a varázslás rendkívül egyszerű. Az aktív karakter használhatja a quick spellnek memorizált varázslatát vagy könyveit lapozgatva választhat más spellt is. Az, hogy mikor mit érdemes alkalmazni, mindig a szituációtól függ, hiszen vannak gyógyító, védő és támadó varázslatok is... A részleteket megtaláljátok a CD-mellékleten található kézikönyvben és végigjátszásban.

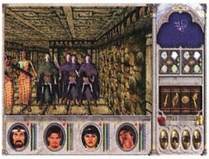
A megszállott játékosok is készüljenek fel, nagyjából egy hónap szükséges ahhoz, hogy karaktereik nevei Enroth megmentőiként szerepeljenek a játék végén kapott oklevélen (feltéve, hogy nem csak a főszálon rohannak végig, és nem cheatelnek). Jól emlékszem, annak idején mennyire magával ragadott a program, s élveztem minden apró részletét. Most, hogy újra belekóstoltam, állíthatom, a varázs még mindig nem múlt el, bár akárcsak akkor, most is zavartak a fantasy világba kevert sci-fi részek. Ha már harcolni kell és lehet, a lézerpisztoly helyett maradnék a hagyományos fegyvereknél...

Lily

KAPCSOLÓDÓ LINKEK

www.mmportals.com/mm6
www.bradc.com/mm6
www.angelfire.com/nt/bones
www.pottsland.com/mm6
www.primagames.com/strategy/guide/7/





NEWS

ECTS 2001 London

Túl vagyunk a szokásos őszi ECTS-en, de sajnos a kiállítások utáni optimizmusunkról le kell mondanunk. Az már szinte közhely számba megy, hogy az E3 sokkal nagyobb és pezsgőbb, mint az ECTS, de az idei kiállítás minden eddigi negatív rekordot megdöntött.

Az új helyszín, az Excel, London külvárosában található, s csak közel másfél órás utazás után lehetett megközelíteni. Ez még nem is lett volna olyan nagy baj, de a tavalyihoz képest a show alapterülete közel felére zsugorodott össze. Feltűnő volt a nagy cégek (Nintendo, Sony) hiánya. Azt már megszokhattuk, hogy a PC-s óriások távolmaradtak az ECTS-től, de az idei év volt az első, hogy a nagy konzolcégek sem jelentek meg. Hiányolnunk kellett az E3-on már megszokott show elemeket is (hiányos öltözékű stand cicababák, beöltözött játékszereplők...). A kiállítók között sétálva gyakran el is felejtette az ember, hogy játékkiállításon van, hiszen erre igazából semmi sem utalt. A nagyok távollétének egyedül a kisebb cégek örültek, hiszen így ők kerültek a reflektorfénybe. Nagyon nyomultak a német cégek, a Fishtank és a CDV rengeteg új játékot állított ki. Ezek mellett ugyan az E3-on zokszó nél-

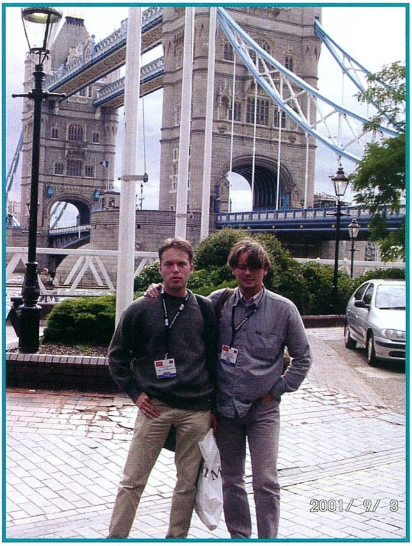
kül elmentünk volna, de itt szinte lehetetlen volt odajutni egy-egy jobb címhez. Persze akadtak kivételek is. Itt volt mindjárt a Microids, melynek játékai legendásan gyengén szerepeltek. Most viszont felkarolták a Sierra által törölt projectet, a Warrior Kingst, mely az ECTS egyik legígéretesebb játéka lett. A francia kiadók közül a UBI Soft tett ki magáért a legjobban. A Battle Realms az E3-om után az ECTS látogatóinak a szívébe is belopta magát.

Az idén is volt Blizzard bejelentés, talán ez volt az az esemény, amelyre a legtöbb látogató kíváncsi volt. Titokban a StarCraft 2-ben reménykedtünk, de úgy látszik, hogy a Blizzard sokkal nagyobb hasznot remél az online Warcraftból. A bemutatott képek és animációk meggyőzőek voltak, bár ahogy a cég fejlesztési idejét elnézem, lehet, hogy a megjelenéskor ez a grafika már igencsak elavultnak fog számítani (2004?!). A második napon ismerős arc tűnt fel az Nvidia pavilonjában: Peter Molyneux jött bemutatni a Black & White kiegészítőt. Az előadás közben „véletlenül" elszólta magát a B&W második részével kapcsolatban, szóval a folytatás most már hivatalosan is be lett jelentve.

Azok a cégek, amelyek nem jöttek el a kiállításra, idén is megrendezték a saját kis bemutatójukat. Közülük a legjelentősebb az EA volt, amely a festői szépségű vidéki üvegszékházában látta vendégül az újságírókat. A játékok mellett a legnagyobb érdeklődés az angol-német világbajnoki selejtezőt kísérte, mely a bemutatóval egy időben került megrendezésre. Meccs közben patakokban folyt a sör, s a brit gárda történelmi győzelmet aratott az angol szurkolók legnagyobb elégedettségére. A fényes győzelem után a hangulat a tetőfokára hágott, s néhányan igen szépen berúgtak. Az EA játékokra idén sem lehet panaszunk, hiszen rengeteg jó programmal rukkolnak elő még az év vége előtt. Nagyon sokat várnak az új Harry Potter licenctől, ez a játék szinte minden géptípusra meg fog jelenni. Sikerült játszanunk a Medal of Honorral is, mely jelentős fejlődést mutatott az E3-as verzióhoz képest. Sajnos a multiplayer résszel még vannak gondok, így nagy az esély arra, hogy a megjelenés átcsúszik a következő év elejére.

Amennyiben ez a tendencia tovább folytatódik, úgy sajnos két éven belül el kell felejtenünk az őszi kirándulásokat Londonba, mivel már nem lesz cég, amelyik ott kiállít. Reménykedjünk azonban, hogy ezek a sötét jóslatok nem válnak valóra, s a kiállítás ismét visszanyeri régi fényét.

Mocsy
mocsy@vogel.hu



NEWS

ANNO 1503

Idén novemberben jelent volna meg a Sunflowers és a Max Design valósidejű stratégiai játéka, az Anno 1503, ám ezt a jövő év elejére tolták. A program már végső stádiumban van, így lehet, hogy csupán a kiadó (EA) halasztotta el a megjelenést jövő év elejére gazdasági vagy üzleti okokból. Végül is mindegy, miért kapjuk kézhez később az Anno 1602 folytatását, valószínűleg nyerünk ezzel, hiszen több idő jut a tesztelésére.

Az ígéretes program egyik legpozitívabb tulajdonsága, hogy bár folytatásról van szó, ennek ellenére nemcsak új külcsínt, néhány fejlesztést és épületet kapunk. A kilenc kultúrát felvonultató programban például negyven termelési lánc van!

A hadjárat világkörüli útra invitálja a játékosokat, akik az eszkimóktól eljuthatnak akár a Karibi-szigetekig is. A feladat öt fő részre oszlik: települések alapítása, építkezés, a nép elégedettségének biztosítása, területeid megvédése és a diplomáciai kapcsolatok ápolása.

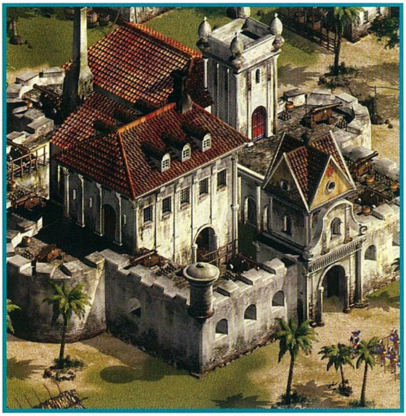
A XVI. századi hangulatot jól tükrözi az aprólékosan kidolgozott grafika, mely nagyban emeli a játékélményt. Érdemes még megemlíteni az emelt szintű AI-t, melynek segítségével a választott ellenfelek tulajdonságaiknak megfelelően viselkednek (támadnak vagy védekeznek, esetleg inkább kereskednek, vagy a diplomáciát részesítik előnyben).

Azt hiszem, minden stratégiakedvelő érdeklődve várja ezt a látványvilágában is ékszernek tűnő programot; meglátjuk, hogy a Civilization III vagy ez viszi el a pálmát.

Megjelenés: 2002. eleje
www.anno1503.com

AMERICAN CONQUEST

A GSC a Cossacks sikere után azonnal hozzálátott a következő részhez. Szakítottak a névvel és a jó öreg kontinenssel. Új játékuk, az American Conquest az Újvilág felfedezésének állít emléket, Kolumbusz partraszállásától egészen az amerikai függetlenségi háborúig terjedő időszakot öleli fel. Aktív részesei lehetünk a maja és az inka birodalmak mindennapjainak, sőt, akár le is igázhatjuk ezeket. Összesen 12 nemzet közül választhatunk, az őslakosoktól kezdve egészen az európai országokig. Az új játékban egyszerre 16000 egység lehet a képernyőn, ami pontosan a kétszerese a Cossacksban elérhetőnek. Csata közben harcosaink tapasztalati pontokat kapnak, s szintlépéskor új képességek birtokába jutnak. A készítők a Cossacks motorjának továbbfejlesztett változatát fogják alkalmazni.



Megjelenés: 2002. vége
www.gsc-game.com

ARCHANGEL

Úgy látszik, a Tomb Raider klónok áradatát nem lehet megállítani. Az Archangel klasszikus third person nézetes akció-szerepjáték lesz. A főhős egy tragikus autóbaleset folytán a középkorban találja magát. Itt derül ki, hogy a halála után arkangyali státuszt kapott, s ezentúl a feladata az lesz, hogy harcoljon a gonosz ellen. Háromféle alakban (párduc, szellem, harcos) küzdhet az igazságért. A kalandok a középkorban kezdődnek, de ahogy a történet zajlik, úgy haladunk előre a különböző idősíkokban (jelen, jövő) is. A cél ebben a játékban nem az esztelen öldöklés. A karakterünk sokkal jobban fejlődik akkor, ha sikerül áldozatok nélkül megoldani az egyes feladványokat. A végleges változatra még viszonylag sokat kell várnunk, de szerintem érdemes lesz odafigyelni erre a címre.

Megjelenés: 2002. nyár
Web: www.fishtankgames.com

CAR TYCOON

A Fishtank új gazdasági szimulációs programja, a Car Tycoon az ötvenes évek Amerikájába repít el bennünket, ahol egy autógyártó konszern igazgatói székében kell döntéseket hoznunk. A program durván ötven évet ad arra, hogy megszerezzük a piacvezető pozíciót, s lemossuk a vetélytársakat a piacról. A gyártás mellett nekünk kell kifejleszteni, elosztani és értékesíteni is a járműveket. A játékban közel 300 autótípust találunk, ezek közül kell kiválasztanunk azokat, melyek sikerre viszik a céget.

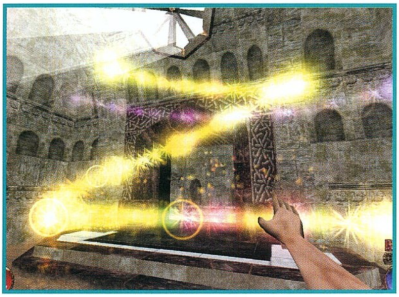
Megjelenés: 2001. november
Web: www.fistankgames.com

COSSACKS ADD-ON: THE ART OF WAR

Az orosz illetőségű GSC a Cossacksszal tört be a játékpiac élvonalába. A program hihetetlen sikereket ért el eladások terén, s a nemzetközi szaksajtó is meglehetősen jó értékeléseket készített róla. Az ECTS-en mutatták be az új kiegészítőt, az Art of Wart. A játékban szereplő 16 nemzet újabb kettővel bővül (poroszok, dánok). Az új belépőkkel együtt természetesen a rájuk jellemző épületek s a csak náluk gyártható különleges egységek is megjelennek. A legnagyobb fejlődésen a tengeri nagyhatalmak flottái mentek keresztül, összesen hat új hajótípus közül választhatunk. Öt új hadjáratot kapunk, összesen harminc küldetéssel. A kiegészítővel együtt megkapjuk a teljes térkép- és küldetésgenerátort is, így akár a saját pályáinkat is elkészíthetjük.

Megjelenés: 2001. november
www.gsc-game.com

ARX FATALIS



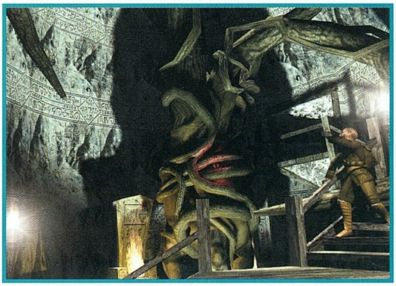
Jó hír az Ultima Underworld rajongóinak. A Fishtank által patronált fantasy szerepjáték, az Arx Fatalis az ECTS-en debütált a nagyközönség előtt. A first person nézetből játszható szerepjáték egy pusztulófélben lévő világban játszódik, ahol a felszíni körülmények annyira ellehetetlenültek, hogy az emberek kénytelenek voltak a föld mélyébe vájt törp bányákban otthont építeni. A mélység többi lakó (goblinok, trollok, patkányemberek) persze nem örültek a hívatlan betolakodóknak. Összesen nyolc teljesen különböző faj népesíti be a mélységet. A mágiarendszer (több, mint 50 varázslat) a B&W-ban megismert „mutogatós" rendszerre épül, a kiválasztott varázslatot úgy tudjuk használni, ha a jelét az egérrel felírjuk a képernyőre. A készítők ígérete szerint a teljes játék tiszta játékideje meghaladja az 50 órát.

Megjelenés: 2002. tavasz
Web: www.fishtankgames.com

CALL OF CTHULHU

A Loveraft regényekből jól ismert szörnyistenek újabb játékban bukkannak fel. Jack Walters magándetektív megszállottja a misztikus ügyeknek, s csak olyan esetekben hajlandó nyomozni, amelyek révén további információkat szerezhet az ősi istenekről. Kutatásai során eljut Innsmouth-ba, a kis halászfaluba, melynek lakói évtizedek óta megmagyarázhatatlan jómódban élnek. Kideríti, hogy a falu elöljárói szentségtelen paktumot kötöttek az óceán mélyén élő szörnyekkel, akik a lelkükért cserébe arannyal halmozzák el a kapzsi falusiakat. A településen nem ritkák a rituális emberáldozatok, s csak nagyon kevesen mernek szembeszállni a szektával.

A Fishtank kiadásában jelenik meg ez a horror-kalandjáték, mely első nézetből játszható. A játékhoz kifejlesztett motor lehetővé teszi a sérülések lemodellezését (a lábon lőtt ellenfelek sántítanak). A modern fegyverek mellett nagy szerepet kapnak a mágikus képességek is, melyek nélkül nincs esélyünk az ősi istenekkel szemben.



Megjelenés: 2002. tavasz
www.fishtankgames.com

GORASUL: THE LEGACY OF THE DRAGON

A német cég nagyon bízik az RPG stílusban (úgy látszik, látták a Baldur's Gate 2 eladási statisztikáit), így az év vége felé piacra dob egy hasonló játékot. A történet főszereplője egy ifjú, akit nevelőapja, a mágikus (?!) sárkány nevelt fel. Most azonban a világot más dimenziókból származó démonok fenyegetik, így ránk hárul a feladat, hogy megmentsük azt. Első ránézésre az anyag nem is tűnik rossznak, bár ez a bugyuta kerettörténet kicsit megfekúdte a gyomromat.

Közel 100 különböző szörny és NPC vár reánk a hatalmas fantasy világban. Négyfős csapatban vághatunk neki a nagy kalandnak, melynek tagjai között egyaránt megtaláljuk a hatalmas izomzattal megáldott barbárt és a törékeny varázstudót. Vérbeli RPG, egyszer érdemes megnézni.

Megjelenés: 2001. október
www.gorasul.com

MOTORACER 3

Az Electronic Arts PC-s divíziójának egyik legnagyszerűbb játéka kétségtelenül a MotoRacer 3 volt. A francia illetőségű DSI programozó csapat a második epizód vegyes fogadtatása után apait-anyait beleadva készítette el a harmadik részt, mely minden képzeletünket felülmúlta. A MotoRacer 3 legnagyobb újdonsága az Arcade kategóriához képest fejlett fizikájában és az új, Trial játékmódjában rejlik. Míg az előbbinek köszönhetően immáron Newton törvényeinek engedelmeskedő motorokkal és azok alkatrészeinek realisztikus viselkedésével találkozhatunk, addig utóbbinak a sportcsatornákból ismert farönkökből és egyéb pályaelemekből felépített ügyességi teremcrosst kapjuk.

Ez az új játékmód zseniálisra sikeredett. A tökéletesen megtervezett pályákon őrületesen élvezetes csatákat vívhattunk az idővel és természetesen a játék fejlesztőjével, aki néha-néha azért hagyott nyerni minket. A MotoRacer 3 grafikus motorja a játékmenetbeli változtatásokhoz hasonlóan messze túlmutat két évvel ezelőtti kistestvérén, sőt, ki kell jelentenünk, hogy a MotoRacer 3 grafikája új etalonként fog üdvözülni a PC-s motorszimulátorok palettáján. A minden elemében tökéletesen modellezett járművek az utolsó alkatrészig részletesen kidolgozottak, a motorok rugói a leérkezés pillanatában összenyomódnak, a motoros az erőhatásoknak köszönhetően előredől majd gázt adva, és hatalmas porfelhő kíséretében maga mögött hagyja társait. Tudom, hogy ezek az élethű mozgások a Motion Capture megjelenése óta nem számítanak különleges tulajdonságnak a játékokban, de a DSI grafikusai ezeket a mozdulatokat e technológia nélkül érték el. Természetesen a régi rajongók ismét megkapják a már jól ismert teremcross, körpálya és utcai versenyzés lehetőségét azzal az apró különbséggel, hogy Párizs utcáin robogva immáron intelligensen működő forgalommal is találkozhatnak.

MEDAL OF HONOR

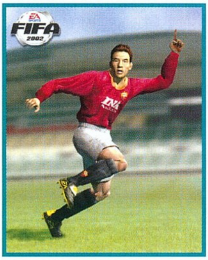
Már a Los Angeles-i E3 megtekintése után is epekedve vártam a legközelebbi találkozást az Electronic Arts és a DreamWorks közreműködésével készített „emberszimulátorral". Szerencsére az EA székházában bemutatott verzió új, eddig sosem látott pályákkal ajándékozta meg a rajongókat. Az E3-as produkcióhoz képest a legszembetűnőbb változást a Medal of Honor mesterséges intelligenciájában tapasztalhattuk. Az ellenséges katonák kihasználták a terep adta lehetőségeket, ha kézigránátot hajítottunk közéjük, lehetőség szerint visszadobták azt, de az sem volt ritka, hogy a német alakulat valamelyik tagja rávetődött a gránátra, hogy önmagát feláldozva megóvja társai életét. Ugyancsak újdonságként debütáltak az interaktív pályaelemek is. Végre beülhettünk a város szélén várakozó tankok valamelyikébe, és az sem volt ritka, hogy vonat zakatolt keresztül a falvakon. Az eddig is hatalmasnak tűnő játéktér még tovább nőtt, órákig bolyonghatunk a nyílt terepen, ahol egyetlen támpontként iránytűnk és kézi térképünk szolgál. Tovább fejlesztették a játék időjárásért felelős algoritmusát is. Az esőcseppek és a hópelyhek káprázatosan mutattak a képernyőn csakúgy, mint a napszakok váltakozása és a volumetrikus köd, mely immáron messze túlmutat az eddig etalonnak számított Unreal hasonló effektjén. Öröm az örömben, hogy a játék fejlesztői szerint a MoH az ígéretekkel ellentétben idén már biztos nem kerül a boltok polcaira. A csúszás oka Steven Spielberg alaposságában rejlik, ugyanis a DreamWorks minden tekintetben tökéletes programot szeretne piacra dobni. A kiállítás időtartama alatt katonai szakemberek és történészek a játék történelmi hűségén és a fegyverek ballisztikáján dolgoztak. Ha minden jól alakul, a program februárra a boltok polcaira kerül, és új fejezetet nyit a háborús First Person Shooterek világában.

NEWS

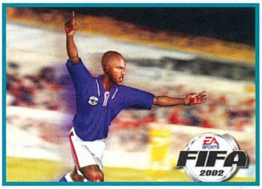
F1 2001

Geoff Crammond Grand Prix 3 alkotása mindmáig etalonnak számít a Forma 1-es szimulátorok történelmében, azonban az tisztán látszik, hogy mind a UBI Soft, mind pedig az Electronic Arts fejébe vette, hogy ha törik, ha szakad, letaszítják a dobogó legfelső fokáról riválisukat. Az EA játékát kipróbálva bizton kijelenthetem, hogy a trónfosztás egyelőre még várat magára. Az F1 2001 látványvilágában messze maga mögé utasítja konkurenseit; ha nem a pilótafülkéből szemléltem volna az eseményeket, magam sem hittem volna, hogy nem TV-közvetítés szemtanúja vagyok. Az autók és a környezet kidolgozása már-már fotorealisztikusra sikeredett és megtévesztésig hasonít a valóságra nem úgy, mint az autók viselkedése. Sajnos az EA a játszhatóság érdekében félig-meddig arcade szimulátort készített, ami érthető is, hiszen jóval könnyebben eladható, mint egy minden részletében valósághű szimulátor. Mindezek dacára bátran állíthatom, hogy Tasnádi Zoli mérhetetlen haragja ellenére az F1 2001 az év egyik legnépszerűbb autós játéka lesz.

FIFA 2002: ROAD TO WORLD CUP



Ahogy azt már az Electronic Artstól megszokhattuk, idén is óramű pontossággal érkezik meg a legújabb FIFA epizód, amely ezúttal frappánsan az Út a Világbajnokságra címet kapta. Az EA székházban kipróbálható verzió már majdnem végleges formájában tündökölt. Az EA programozói végre betartották ígéreteiket, és a vegyes fogadtatásra talált 2001-es részt követően kétséget sem hagytak afelől, hogy az ő sportjátékukat egyszerűen képtelenség felülmúlni. A szokásos grafikai tuning mellett szerencsére nagy hangsúlyt fektettek a játszhatóság és a játékélmény tökéletesítésére is. Egyetlen negatívumként csak a tesztgép gyakori fagyását említhetném, ami rendre megakadályozott abban, hogy Magyarország csapatával porig alázzam az angolokat. Fontos megjegyeznem az EA sportjátékok szembetűnően gyenge nehézségi szintjét, ami leginkább a konzolgépek rohamos elterjedésének tudható be, hiszen ott az alapból járó két joypad tálcán kínálja a többjátékos mód szerepét. Ha minden a tervek szerint halad, a FIFA 2002. novemberben a boltokban... csak győzzük kivárni.



PRIMITIVE WAR

A Primitive War sajnos csak egy klisékre épített valós idejű stratégiai játék, amely a Jurassic Park őslényhullámának ellenére majdhogynem biztos kudarcra van ítélve. Az ősidőkben játszódó programban őslények, démonok, emberek és sárkányok küzdelmének lehetünk szemtanúi a készítők állítása szerint eddig még soha nem látott módon. Az biztos, hogy én ilyen csúnya grafikát tényleg soha nem láttam. A hüllők esetlenül mozogtak, a látványért felelős motor borzalmas tűzeffekteket produkált, és sajnos a játékmenet is messze elmaradt a várakozásoktól. A készítők ígérete szerint az egyjátékos mód mellett többszereplős opcióval is ellátják portékájukat, aminek köszönhetően mind helyi hálózaton, mind pedig az interneten kedvünkre gyilkolászhatjuk cimboráinkat... persze, csak ha lesz hozzá kedvünk.

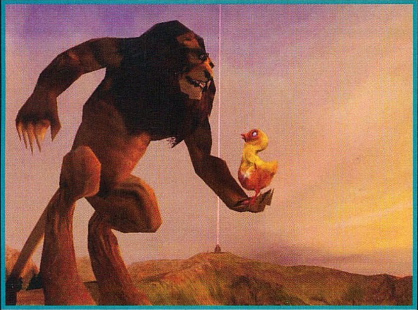
DEATH BOWL

A stratégiai elemekkel tűzdelt akciójátékok napjainkban reneszánszukat élik. Az Arxel Tribe kiadó is ezt a szegmenset próbálja meglovagolni Death Bowl című játékával. Tulajdonképpen nem másról van szó, mint egy hatalmas arénáról, ahol csak egyetlen csapat maradhat életben. Az egérrel vagy joypaddel irányítható akcióorgia lélegzetelállító képi világgal ajándékoz meg minket. A programban dohogó 3D-s motor egyidejűleg 1,5 millió poligont mozgat meg másodpercenként; az így kialakult képet természetesen tetszés szerint forgathatjuk a képernyőn. A játék grafikáján kívül a készítők nagy hangsúlyt fektettek a mesterséges intelligenciáért felelős algoritmus elkészítésére is. Ha a készítők álmai teljesülnek, a Death Bowl akkor is csak 2002. utolsó negyedévében lát napvilágot.

FREEDOM FORCE

Számomra a kiállítás egyik legnagyobb meglepetését a Crave programozócsapata által készített Freedom Force okozta. Az EA székházban többször is vállrántva haladtam el a kiállított játék előtt, majd valamiféle sugallat hatására hagytam magam belefeledkezni a szuperhősök nem mindennapi világába. A Freedom Force nem más, mint afféle Commandos klón azzal az apró eltéréssel, hogy ez a játék nem a valóságból, hanem a képregények világából merít. Ettől eltekintve a játékmenetben semmi különbséggel sem találkozhatunk. Minden egyes hős különleges tulajdonságokkal rendelkezik (pl.: hatalmas erővel rendelkezik és képes bármekkora tömegű tárgyat a levegőbe emelni, majd az ellenségre hajítani azt); ezeket kihasználva kell megoldanunk a ránk háruló feladatokat. Gyönyörű grafikus megjelenítés, fantasztikus effektek és az utolsó porszemig szétzúzható pályák jellemzik az év egyik legígéretesebb taktikai elemekkel jócskán teletömött akciójátékát, amellyel legkorábban jövő tavasszal találkozhatunk monitorunk képernyőjén.

BLACK AND WHITE: CREATURE ISLES



Az év legnagyszerűbb és legeredetibb istenszimulátora sem kerülhette el a sorsát. Már az ECTS előtt is hírt adtunk a Lionhead Studios játékának küldetéslemezéről, de azt álmainkban sem gondoltuk volna, hogy a kiállításon maga az „Isten", Peter Molyneux fogja bemutatni a nagyközönségnek kedvenc játékának legújabb kiegészítőjét. Szerencsére a Creature Isles nemcsak amolyan hirtelenjében összedobott add on, hanem külön történettel megáldott küldetéslemez, amelyben két eddig ismeretlen kreatúrával (csirke és krokodil) találkozhatunk. Őrületesen szórakoztató volt, amit Peter az új lényekkel produkált. A tanulás pórázzal a majomra kötött kiscsibe esetlenül követte „édesanyját" figyelve annak minden rezdülését. A játék során az új állatkák természetesen ugyanúgy felcseperednek, mint régi, jól ismert titánjaink, majd ők is a jó vagy a rossz oldalt választva próbálnak egyre több és több hívőt szerezni istenüknek. Az új lények grafikai kidolgozása, mozgása, mimikája - ha lehet - még eszméletlenebbre sikerült, mint az alapjátékban. A krokodilkönnyeket hullató csirke, vagy a mellső lábait gonoszan morzsolgató krokodil minden látogató arcára mosolyt csalt, s néha még maga Molyneux is meglepődött saját játékán. Az alapepizódban megtalálható minijátékok (pl.: Bowling) száma a kiegészítő révén tovább nőtt. A küldetéslemezben megjelentek a különböző táblás játékok, valamint leginkább a Missile Commandhoz hasonló lövöldözős program is természetesen teljesen 3D-ben. A bemutatót követő sajtótájékoztatón az Nvidia szakemberei a mennyekbe emelték Petert és programozó csapatát. Állításuk szerint ennyire rugalmas és könnyen programozható grafikus motorral ők még nem találkoztak. S kinek higgyünk, ha nem nekik?

Fontos megjegyezni, hogy az ECTS utolsó napján a Lionhead váratlan bejelentést tett, ami szerint már dolgoznak a Black and White következő részén. Mit is fűzhetnék hozzá mindehhez? Hurrááááááá!!!!!

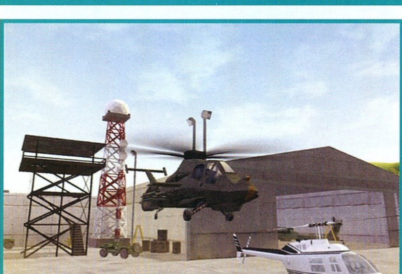
INCOMING FORCES

Gondolom, sokan emlékeznek még a Rage gondozásában megjelenő Incoming című játékra. A 3dfx kártyák megjelenését követően debütáló akciójáték gyönyörű grafikájával és szemkápráztató effektusaival kápráztatta el az akciójátékok szerelmeseit. A jövő év elején megjelenő folytatás 20 évvel az első epizód után játszódik. Az Incoming Forces látványvilágában hű maradt legendás őséhez, ám játékmenetében szerencsére hatalmas változtatásokat hajtottak végre, aminek köszönhetően a Rage legújabb üdvöskéjében a taktikai és stratégiai elemek is megjelentek. Ugyancsak újdonságként üdvözölhetjük a többjátékos mód lehetőségét, ami új utat nyit az Incoming világába, hiszen immáron akár a világhálón is megküzdhetünk barátainkkal.

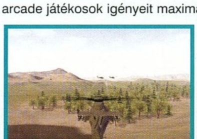
GUN METAL

A Rage, úgy látszik, minden erejével az akciójátékok szerelmeseit tűzte ki célcsoportjául, hiszen a két leglátványosabb és legnagyobb reklámkampánnyal ellátott produkciója ebből a kategóriából kerül ki. A Gun Metal tulajdonképpen egyszerű Third Person Shooter, amelyben hatalmas Mechekkel és repülőgépekkel rombolhatjuk porig az ellenséges objektumokat. A 25 küldetésből álló játék sajnos nélkülözi a többjátékos mód lehetőségét, így sajnos kénytelenek leszünk magányosan felvenni a harcot ellenfeleinkkel. Sebaj a látvány minden bizonnyal kárpótol majd az imént említett hiányosságokért.

COMANCHE 4



A Novalogic nagy múltú Comanche sorozata újabb állomásához érkezett. Az immáron negyedik rész zárt ajtók mögötti bemutatóján bepillantást nyertünk a vadonatúj grafikus motor képességeibe, amely ezúttal teljesen nélkülözi a Voxel technológiát. Az új engine-nek köszönhetően minden porig rombolható, a víz felszíne hullámoktól fodrozódik, a fák lombozatát a rotorunk által keltett lökéshullámok meglengetik. A képi világért felelős motor változásán kívül szerencsére a készítők máson nem változtattak, így megmaradt a Comanche sorozatra jellemző pergő, akciódús játékmenet, ami mind a hardcore mind az arcade játékosok igényeit maximálisan kielégíti.

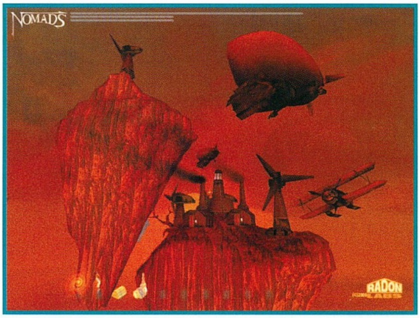


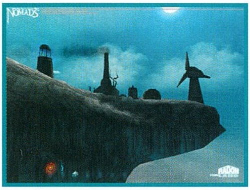
BREED

A Halo első animációinak megjelenése óta a játékkészítő cégek a fejükbe vették, hogy ha törik, ha szakad, még a Halo megjelenése előtt letaszítják azt képzeletbeli trónjáról. E cél érdekében a CDV gondozásában 2002. közepén napvilágot lát a Breed, amely első ránézésre kiköpött Halo. A Breedben minden egyes küldetés az anyahajóról indul, ahonnan egységünket ledobva az akció kezdetét veszi. Az első és harmadik személyben játszható programban minden egyes jármű és lövegtorony kipróbálható, sőt, vannak gépek, amelyek tökéletes működéséhez több személyre is szükség van (ilyen a Halóból már jól ismert, géppuskafészekkel ellátott jeep). Természetesen a Breed a többjátékos opciót részesíti előnyben, ám ennek ellenére a magányos farkasoknak sem lesz okuk a panaszra, mivel a készítők 30 óra folyamatos és akciódús egyjátékos móddal ajándékozzák meg őket.

PROJECT NOMADS

Az ECTS legnagyobb meglepetését a CDV standon kiállított Project Nomads okozta olyannyira, hogy többen a Show legjobb játékának választották a 2002 közepén megjelenő játékot. A Nomads tulajdonképpen a valós idejű stratégiák, az akció és az RPG-k érdekes elegyét alkotva eredeti és üde színfoltként próbálja meg felkavarni a futószalagon készített játékok állóvizét. Sajnos a kiállításon bemutatott verzió még igencsak béta állapotban volt, ám ennek ellenére már képes volt demonstrálni a készítők elképzeléseit. A Nomads a fellegek között játszódik, ahol mi varázsló mérnökként valós időben arra törekszünk, hogy a lehető legütőképesebb kolóniát létrehozva leigázzuk a környezetünkben élő ellenséges népeket. A programban a Verne regényekre jellemző gépekkel, fegyverekkel és szállítóeszközökkel találkozhatunk, amelyek természetesen teljes egészében 3D-ben tündökölnek. A harmadik személyben irányítható mérnökünkkel nincs más dolgunk, mint benépesíteni fellegvárosunkat az előbb említett masinériákkal. Az RPG-kben megszokott karakterfejlődés mellett igazi unikumként szolgál, hogy minden egyes harci járműbe, lövegtoronyba mi magunk is beleülhetünk, és kiváltva a gép mesterséges intelligenciáját a saját elménkre hagyatkozva kontrollálhatjuk azt. A varázslatrendszer megvalósítása ugyancsak üde színfoltja a játéknak. Ez az opció mind kezelhetőségében mind megvalósításában engem leginkább a Sacrifice-ra emlékeztetett. A Nomads fejlesztői szerint több száz varázslattal és harci elemmel találkozhatunk; olyanokkal, amilyenekkel eddig még soha. Érdemes néhány szóban kitérni a játék grafikus motorjára is. A Nomads testében dohogó engine káprázatos képi világgal és dinamikus időjárással ajándékoz meg minket, a fűszálak a szélnek engedelmeskedve hajlonganak a mezőn, a felhők árnyéka végigúszik a talajon, a szélerőművek forognak… egyszóval minden él és mozog.





Ha a cég az ígéreteinek csak a felét képes lesz betartani, akkor a Nomads a jövő év egyik legjobb stratégiai elemekkel fűszerezett akciójátéka lesz… ha azonban minden ígéretük teljesül, akkor… hujujujuj!!!!

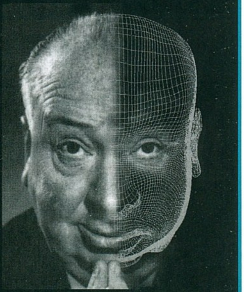
AEON- THE NEW BEGINNING (MUNKACÍM)

A Digital Reality nagy hallgatásba burkolózott az Imperium Galactica II kiadása után - sokáig senki sem hallott az új, készülő játékukról. Most a PC GURU magazin az elsők között mutatja be a leghíresebb magyar fejlesztőcsapat új projektjét, amely – a hagyományokhoz híven – űrstratégiai játék. A kiadó a francia illetőségű Cryo Interactive – ez a játék biztosan érdekes színfoltot jelent majd kalandjátékaik mellett.

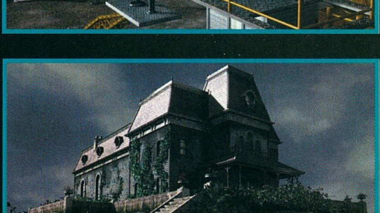
Egyelőre a fejlesztők nem hajlandók túl sokat elárulni a játékról, amely a nem-annyira-távoli jövőben, az emberi gyarmatosítások első botladozó lépéseitől indul. A játék végére viszont már hatalmas űrflottákat gyárthatunk, irányíthatunk, és a különleges képességekkel rendelkező parancsnokok, valamint a tudományos kutatás is szerepet kapnak. Különös hangsúlyt kap a játékban a kémkedés és az „új ötleteket" felvonultató multiplayer játékmód. Az Aeon története „állítólag" hosszabb lesz, mint az Imperium I és II sztorija volt.

A játékot vadonatúj, saját fejlesztésű 3D motor hajtja, amely a legkorszerűbb és legújabb látványelemekkel kápráztatja majd el a játékost. Erre a 3D engine-re a fejlesztők nagyon büszkék, hiszen eddig soha nem tapasztalt vizuális élményben lehet majd részünk. Remélhetően hamarosan beszámolhatunk majd a fejlesztés részleteiről, és további érdekességeket hallhattok majd első kézből a fejlesztőktől. Addig is itt van egy pár kép a játék 3D-s világából (ezek nem számoltatott képek, hanem a játék grafikájának első próbáit jelenítik meg).

FINAL CUT



Számomra a kiállítás legnagyobb meglepetését az Arxel Tribe gondozásában megjelenő kalandjáték, a Final Cut okozta. Ez a program tulajdonképpen klasszikus kalandjáték, amelynek pikantériáját az idegtépő thrillerek nagymestere, Alfred Hitchcock zseniális filmjei jelentik. A játékban magánnyomozót alakítunk, s feladatunk természetesen nem más, mint egy gyilkosság felgöngyölése. A játék készítése és a hangulat fokozása érdekében hat Hitchcock film jogát megvásárolták (Psycho, Frenzy, Shadow of a Doubt, Saboteur, Topaz, Torn Curtain), melyekből villanásszerű emlékképek formájában 15 percet magunk is megcsodálhatunk. A Final Cut azonban nemcsak a mester filmjeinek hangulata miatt emelkedik ki az amúgy szegényes kalandjátékok mezőnyéből, hanem a programban helyet kapott leleményes logikai feladványok miatt is. Példának okáért kiemelném, hogy az egyik szoba szekrényében található aktákhoz csak úgy juthatunk hozzá, ha a fiókokon lévő szavakból kirakjuk a mester filmjeinek címét. A játék grafikája véleményem szerint majdhogynem tökéletes, és ha eltekintünk a béta verziónak betudható textúraillesztési bugoktól, tulajdonképpen páratlannak nevezhetnénk. A karakterek animációja részletes, az előre renderelt átvezető animációk megfelelnek a kor követelményeinek csakúgy, mint a játék zenéje, amelyet a készítők ígéretéhez híven Hitchcock házi komponistájának, Bernard Hermannak műveiből ollózták össze. A Final Cut novemberi megjelenésekor hatalmas űrt tölthet be a kalandjátékok palettáján, és szegezheti a monitorok elé a kategória rajongóit, akiknek csak egyetlen okuk lehet a panaszra. A program tiszta játékideje ugyanis nem több, mint húsz óra.



CD GALAXIS

PC Játék

1944 Across the Rhine 1 990
3 koponya HU 1 990
Addiction Pinball 1 990
Admiral Sea Battles 1 990
Afrika Sötét Titkai HU 4 990
Age Of Empires Gold 4 990
Age Of Empires 2 9 990
Age 2 Conquerors 7 990
Airport Inc 1 990
Akimbo 4 990
Allegiance (Online) 9 990
Alone In The Dark 4 9 990
Alpha Centauri* 2 990
Anachronox 9 990
Apache Havoc 1 990
Apache Longbow 1 990
Arcanum jön
Army Men 1 990
Army Men In Space 1 990
Army Men Air Attack 7 990
Atlantis 2 HU 5 990
Atomic Bomberman 1 990
Baldur's Gate 2 990
Baldur's Gate 2 akció
BG 2 Throne of Bhaal akció
Barbie 7 990
Barrage 1 990

Billiard Clubhouse 2 990
Bingo Master 3 990
Black and White 12 990
Blade Runner 3 990
Breakout 1 990
Broken Sword 1 990
Broken Sword 2 1 990
Buggy 2 990
B-17 Flying Fortress 9 990
Caesar 3 2 990
Carmageddon 2000 3 990
Castrol Honda S.bike 1 990
Catz 4 1 990
Champ. Manager 3 2 990
China: Forbidden City 1 490
Claw 1 990
Clive Baker's Undying 11 990
Colin McRae Rally 1 990
Colin McRae Rally 2 7 990
Comanche vs Hokum 1 990
Command & Conquer 3 990
C&C Red Alert 3 990
C&C Tiberian Sun* 3 990
C&C Red Alert 2 10 990
C&C RA 2: Yuri's Rev jön
Commandos* 1 990
Commandos 2* jön

Conflict Zone 5 990
Cossacks 11 990
Crimson Skies 9 990
Croc 3 990
Cutthroats* 1 990
Dark Reign 2 990
Dark Reign 2 2 990
DarkStone 2 990
Deathtrap Dungeon 1 990
Demolition Racer 3 990
Desperados 8 990
Diablo 2 990
Diablo 2 6 590
Diablo 2 Lord of Destr 6 590
Die Hard Trilogy 1 990
Discworld Noir 3 990
Disney Magical Racing 9 990
Divided Ground 11 990
Dogz 4 1 990
Driver 2 990
Dungeon Keeper 2 1 990
Earth 2140 Deluxe 1 990
Earthworm Jim 3D 3 990
Eastern Front 1 990
Emperor: Dune 12 990
Enemy Engaged C vs H 1 990
Eurofighter 2000 v2 1 990

Eurofighter Typhoon 10 990
Europa Universalis HU 6 990
Everquest Deluxe 10 990
(alap +Kunark +Velious +extrák)
Evil Islands 10 990
Evolva 3 990
Extreme Biker 2 990
E-Racer 9 990
F-16 Agressor 2 990
F-22 ADF+Red Sea 2 990
F/A-18 Korea 1 990
Fallout Tactics 9 990
Fate of the Dragon 7 990
Fighting Force 1 990
Flight Unlimited 2 1 990
Flipper & Lopaka 10 990
Fly! 1 990
Fly! 2 10 990
Fly Fishing 1 990
Ford Racing 1 990
Freddy Fish 4 7 990
Freedom 10 990
Furby 2 990
Gabriel Knight 3 2 990
GameBox 2 990
Game Of Life 2 990
Gangsters* 1 990

Gansters 2 9 990
Get Medieval HU 1 990
Giants 4 990
GoKart Racing 1 990
Gorky 17 HU 2 990
Grand Prix 3 4 990
Grand Prix Legends 2 990
Grand Prix World 2 990
Grand Theft Auto 1 990
Grand Theft Auto 2 1 990
Grand Touring 1 990
Grim Fandango 4 990
Ground Control 7 990
Half Life Generation2. 5 990
alap +Opp Force + Counterstrike
Half Life Gunman 6 990
Half Life Blue Shift 6 990
Heart Of Darkness 3 990
Heavy Metal FAKK 2 3 990
Heroes Of M&M 2 1 990
Hidden and Dangerous 1 990
Hold hadművelet HU 4 990
Homeworld 2 990
House Of the Dead 1 990
Hoyle Classic Collect 6 990
Hoyle Poker 3 990
Icewind Dale 5 990

Icewind Heart of Winter 7 990
Imperialism 1 990
Imperium Galact 2 HU 2 990
Industry Giant 3 990
I-War 2 9 990
Jagged Alliance 2 2 990
JA:Unfinished Business 7 990
KA-52 Team Alligator 2 990
Kings Quest 1-7 + 5j. 2 990
Klánok HU 2 990
Knights&Merchant HU 1 990
K.O. Boxing 1 990
Lego Racers 4 990
Lego Rock Raiders 4 990
Le Mans 24 Hours 2 990
Leadfoot 10 990
Legends of Might & M. 9 990
Lighthouse + Rama 2 990
Links 2001 9 990
Machines 2 990
Max Payne 10 990
Messiah 3 990
Metal Fatigue 4 990
Metal Gear Solid 9 990
Micro Machines 3 1 990
Mig Alley 1 990
Might & Magic 6 1 990

Döbbenetes akciók új szoftver szakáruházunk megnyitása alkalmából!

Might & Magic VII

Revenant

WarCraft 2 BattleNet

Baldur's Gate

Caesar 3

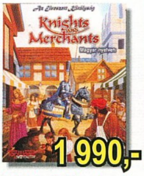
Tomb Raider 2

Gabriel Knight 3

Get Medieval

Septerra Core

Klánok



Knights & Merchants

Gorky 17

Vészhelyzet

Dungeon Keeper 2

DVD film

12 majom 6 790
13. harcos 5 690
28 nap 6 790
54 5 690
57-es utas (vágatlan) 4 990
6 nap, 7 éjszaka 5 490
Ace Ventura 1,2 4 990
Aladdin és a tolvajok 4 990
Alien Legacy (1-4 +5.) 28 490
Amerikai pite 5 490
Amerikai szépség* 6 790
Arábiai Lawrence 6 790
Angyalok városa 4 990
Anna és a király 6 790
Armageddon (extra) 5 990
Asterix & Obelix 3 990
Ál/Arc 5 490
Álljon meg a násmen 6 790
Árnyék nélkül 6 790
Árral szemben 4 990
Bárányok hallgatnak 8 990
Bátrak igazsága 6 790
Behálózva 6 790
Bennfentes 5 490
Bérgyilkos aszomszéd 6 490

Bérgyilkosok 4 990
Bigyó felügyelő 4 990
Blöff 6 790
Blues Brothers 1+2 13 590
Bosszúból jeles 5 690
Bölcsek kövére 2 6 790
Briliáns csapda 7 990
Büvölet S.E. 4 990
Célkeresztben 6 790
Charlie Angyalai 6 790
Con Air 5 490
Csak egy kis pánik 4 990
Csillagközi Invázió 5 490
Csokoládé 5 690
Csontember 6 790
Deep Impact* 6 790
Die Hard 1,2 6 790
Dínó 5 990
Drakula 2000 5 690
Dr. Dolittle 6 790
Dupla vagy semmi 6 790
Egy bogár élete 5 990
Egyenesen át 6 790
Elnök különgépe 5 490
Ember a Holdon 5 690
Emlékezz a titánokra 5 490
Erdő kapitánya 2 490

Ég és Föld 4 990
Ég velünk! 5 490
Én és én meg az Irén 6 790
Észvesztő 4 990
Fejjel a falnak 4 990
Féktelenül 6 790
Függetlenség napja 8 490
Gagyi mami 6 790
Gladiátor 7 990
Godzilla 6 790
Good Will Hunting 5 690
Gömb 4 990
Gusztáv* 2 490
Gyilkos nap 6 790
Gyilkosok gyilkosa 6 790
Gyorsabb a halálnál 4 990
Ha ölni kell 4 990
Halálos fegyver 1,2,3,4 4 990
Halálra jelölve 6 790
Harcosok klubja 8 990
Harmadik típusú találk 6 790
Harry és Sally 6 790
Hatodik érzék 5 490
Hatodik napon 6 790
Hercegnő és a kobold 2 490
Hazafi 6 790
Holtak útja 5 490

Holtpont 6 790
Hook 6 790
Horrorra akadva 5 690
Hulla, hó, telizsák 5 690
Hurrikán 5 490
Ideglelés 5 490
Ítéletnap 4 990
Játsz/ma 5 490
Jackie Chan: Új csapás 5 490
James Bond filmek 6 790
Jeanne D'Arc 6 790
Jég és föld között 6 790
Johnny Mnemonic 5 490
Jöttem, láttam, beköltöz 6 790
Jövő kezdete* 4 990
Jurassic Park 1,2 6 790
Jurassic Park 1 + 2 12 790
Kapcsolat 4 990
Kegyetlen játékok 1,2 6 790
Keresztapus 6 490
Kisvakond kalandjai 2 490
Kommandó 6 790
Kölyök (Bruce Willis) 5 490
Közellenség 4 990
Leghosszabb nap 8 990
Lesz ez még így se 6 790
Légy 1,2 6 790

Lolka és Bolka 2 490
Lúdas Matyi 4 790
Macskafogó 2 490
Mad Max 2 4 990
Magnólia 6 490
Malena 5 690
Mars mentőakció 5 490
Mátrix 4 990
Maverick 4 990
Mélység titka (Abyss) 8 490
Micsoda nő 5 490
Mint a tűz 6 790
Mrs Doubtfire 6 790
Muzsika hangja 8 990
Nászok ásza 5 690
Négy esküvő és egy tem 6 790
Nicsak, ki beszél 4 990
Nílus gyöngye 6 790
Olivér 6 790
Oltári nő 4 990
Oroszlánkirály 2 5 990
Ómen 6 790
Ómen Trilógia 13 990
Öld meg Rómeót* 4 990
Öldöklő vágyak 6 790
Ördög ügyvédje 4 990
Összeesküvés elmélet 4 990

Ötödik elem 6 490
Pasik és csajok 5 690
Pelikán ügyirat 4 990
Pom-Pom meséi 2 490
Pop, csajok, satöbbi 5 290
Pusztító 4 990
Ragadozó 6 790
Rád vagyok kattanva 5 690
Reszkess. betörők 1,2 6 990
Reszkess. betörők 1-3 13 990
Rettenthetetlen 8 990
Rémségek könyve 2 6 790
Robin Hood, tolvajok f. 4 990
R. Hood, fuszeklik f 6 790
Rocky 6 790
Rocky díszdoboz 19 990
Rocky Horror Picture 8 490
Roxanne 4 990
Sakál* Bruce Willis 6 790
Sakáltanya 5 490
Sikoly 1,2,3 5 690
Sivatagi cápák 4 990
Smaragd románca 6 790
Space Jam-Zűr az űrben 4 990
Stigmata 6 790
Stuart Little, kisegér 6 790
Szaffi 2 490

Akcióink csak a készletek erejéig érvényesek. A vesszővel elválasztott elemek vagy-ot jelentenek. Az árváltoztatás jogát - indokolt esetben - fenntartjuk.

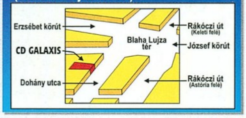
NYITVA:
Hétfő-Péntek: 10 - 18 h
Szombat: 10 - 13 h (csak Pest)
Internet: egész nap
Csomagküldés: nyitvatartási idő alatt

INTERNET ÁRUHÁZ

www.cdgalaxis.hu

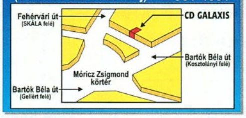
SZOFTVER-ÁRUHÁZ

Pest – VII. kerület
Dohány u. 64. Tel.: 479-0933
(a Blaha Lujza térnél)



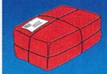
SZAKÜZLET

Buda – XI. kerület
Vásárhelyi P. u. 8. Tel.: 209-3606
(a Móricz Zs. körtérnél) 361-4061



CSOMAGKÜLDÉS

Az ország minden pontjára!



GYORS, KÉNYELMES UTÁNVÉTELLEL
AKÁR MÁR MÁSNAPRA!
Telefon: 479-0933
Szállítási díj: távolságtól és értéktől függetlenül: csak 970 Ft.

PC Játék

Might & Magic 7 1 990
Monkey Island 3 4 990
Monopoly Jr 2 990
Montezuma's Return 1 990
Mortal Kombat 4 1 990
Moto Racer 2 990
Moto Racer 2 3 990
Mystery Of The Druids 9 990
Myth: Fallen Lords 1 990
Nagy Balhé HU jön
Nagymester Sakk HU 3 990
Need for Speed 3* 2 990
Need for Speed 4 3 990
Need for Speed Porsche 4 990
Nicktoons Racing 7 990
No One Lives Forever 10 990
Nuclear Strike 2 990
Oil Tycoon HU 6 990
Oni 7 990
Operation Flashpoint 7 990
Outcast 3 990
Pajama Sam 3 7 990
Pandemonium 2 1 990
Panzer Dragoon 1 990
Panzer General 3D 5 990
Pax Corpus 1 990
Pearl Harbor HU 6 990

Pharaoh + Cleopatra 5 990
Planescape Torment 3 990
Pool Of Radiance jön
Premier Manager 99 2 990
Prince Of Persia 3D 1 990
Pro Bowl 3D 1 490
Pro Pinball Big R USA 1 990
Pro Pinball Collection 2 990
Putt Putt Enters T. Race 7 990
Qbert 1 990
Quake 3 Arena 6 990
Racing Madness 14 990
Midtown, Motocross, Monster 2
Rage Of Mages 2 990
Railroad Tycoon 2 1 990
Rally Championship 2 990
Rayman 2 3 990
Red Alert 3 990
Red Alert 2 10 990
Red A. 2: Yuri's Revenge jön
Redguard 1 990
Resident Evil 2 2 990
Revenant 1 990
Riverworld 1 490
Road Rash 2 990
Roberta Williams Anth 2 990
Robo Rumble 4 990

Rune 9 990
Sabrina Brat Attack 7 990
Sabrina Spellbound 6 990
Sacrifice 4 990
Saga HU 4 990
Screamer Rally 1 990
Screamer 4x4 HU 4 990
Search & Rescue 1 990
Sega Rally 2 1 990
Sega Worldwide Soccer 1 990
Septerra Core 2 990
Serious Sam 5 990
Settlers 4 HU 11 990
Settlers 4 + Bábuk (4) 14 990
Settlers 4 + Sheep 13 990
Settlers 4 + Pizza C 2 14 990
Settlers 4 + Battle I 4 13 990
Severance 4 990
Shadow Man 2 990
Shanghai Dynasty 2 990
Shanghai Great Mom 2 990
Shogun: Total War 9 990
Shogun: Mongol Inv 6 990
Sim City 3000 3 990
Sims 9 990
Sims Livin' It Up 6 990
Sims House Party 6 990

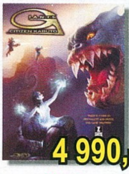
Sinister Unleashed 2 990
Small Soldiers 1 990
Soldier Of Fortune SE* 4 990
Sonic Racer 1 990
Soul Reaver 1 990
Spec. Ops. 1 990
Spec. Ops. 2 1 990
Speed Busters 2 990
Spooky Castle 3 990
Spy Fox 7 990
Squad Leader 7 990
Starcraft Battlechest 3 990
alapjáték + Brood War
Startopia 9 990
Star Trek sorozat tagjai:
New Worlds 9 990
Starfleet Academy 3 990
Starfleet Command nz 3 990
Starfleet Command 2 9 990
Star Wars sorozat tagjai:
Force Commander* 4 990
Phantom Menace* 4 990
Racer* 4 990
Jedi Knight Gold 4 990
Rogue Squadron 4 990
X-Wing Alliance 4 990
X-Wing Collector's 4 990

Stratego 2 990
Sudden Strike 7 990
Super Bubsy 1 990
Team Apache 2 990
Technomage 9 990
Terracide 1 990
Thandor 2 990
Theme Hospital* 2 990
Theme Park World 3 990
Theme Park Inc. 11 990
Thief* 1 990
Thief 2 3 990
Tiberian Sun* 3 990
TOCA Touring Car 1 990
Tomb Raider 1 990
Tomb Raider 2 1 990
Tomb Raider 3 3 990
Tomb Raider 4 4 990
Tomb Raider Chronicles 5 990
Toonstruck 1 990
Total Air War 3 990
Total Annihilation 1 990
Touché HU 1 990
Traffic Giant 4 990
Tribes 2 7 990
Trivial Pursuit 1 990
Trivial Pursuit 1000 ys 2 990

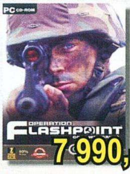
Tropico 10 990
Tyúkvadászat HU 2 990
Ubik 1 490
Ult. Soccer Manag. 98 2 990
Undying 11 990
Unreal Tournament 3 990
Urban Chaos 3 990
US Air Force 1 990
Vegas Games 2000 1 990
Vészhelyzet HU 1 990
Virtua Cop 2 1 990
Virtua Fighter 1 990
Virtual Pool Hall + Pr 3 990
Viva Football 1 990
V-Rally 3 990
V-Rally 2 7 990
Warcraft 1 990
Warcraft 2 2 490
Warcraft 2 Battle.net 2 990
alap + Beyond Dark Portal, win
Warlords 3 Deluxe 1 990
bővített változat Darklords Rising
World League Soccer 1 990
Worms United 1 990
Worms World Party 4 990
Zeus 8 990
Zork: Grand Inquisitor 2 990

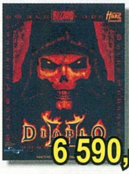
Döbbenetes akciók új szoftver szakáruházunk megnyitása alkalmából!

4 990,-
Screamer 4x4

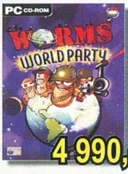

4 990,-
Giants

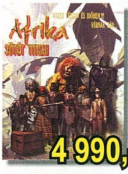
4 990,-
Sacrifice

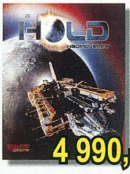

7 990,-
Operation Flashpoint


6 590,-
Diablo 2

6 590,-
Diablo 2 küldetés

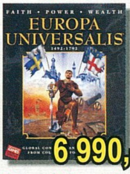

4 990,-
Worms World Party


4 990,-
Afrika sötét titkai

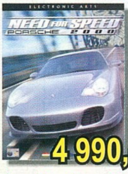

4 990,-
Hold hadművelet

5 990,-
Half-Life Generation

2 990,-
Jagged Alliance 2


6 990,-
Europa Universalis

2 990,-
Imperium Galactica 2


4 990,-
Need For Speed 5

Szakasz 6 790
Szárnyas fejvadász 4 990
Szellemirtók 1, 2 6 790
Szemtől szemben (Heat) 4 990
Szigorúan bizalmas 4 990
Szikla 5 490
Szív dallamai 5 690
Szörny 5 690
Szörnyecskék 4 990
Sztárom a párom 5 690
Sztriptíz 4 990
Szuper Haver 4 990
Született gyilkosok 4 990
Tarzan 5 990
Taxi 5 490
Tágra zárt szemek 4 990
Támad a Mars! 4 990
Terminátor 8 490
Tigris színre lép 5 990
Tigris és Sárkány* 6 790
Tiszta játszma 4 990
Titanic 9 990
Tolvajtempó 5 490
Tora, Tora, Tora 6 790
Toy Story 1, 2 5 690
Több, mint testőr 4 990
Tök alsó 5 490

Tökéletes gyilkosság 4 990
Tőzsdecápák 6 790
Tűzhányó 6 790
Tűzszekerek 6 790
U-571 5 990
Utolsó cserkész vágatlan 4 990
Üzenet a palackban 4 990
Űrcowboyok 4 990
Űrgolyhók 6 790
Vacak a hetedik testvér 2 490
Vacak 2. - Az erdő hőse 2 490
Vadiúj vadnyugat 4 990
Végképp eltörölni 4 990
Viharzóna 4 990
Vili, a veréb 2 490
Visszavágó 4 990
Vírus 4 990
Vörös bolygó 4 990
X-Akták: A jövő a tét 7 990
X-Men, a kívülállók 6 790
Zorro álarca 6 790
Zuhanás 4 990
Zsákolj, ha tudsz 6 790

Sikerfilmek üzleteinkben
VHS
videokazettán is!

Multimédia

3D Kerttervezés 3 990
3D Lakástervezés 3 990
3D Lakberendezés 3 990
Az I. világháború 3 990
A II. világháború 2 490
Angol kiejtésiskola 2 990
Állatok birodalma 1 990
Bagoly doktor 1 990
Betű, szám, színek/forma, ellentét
Bagoly csomag (mind) 4 490
Beszélő Szótár A, N 2 990
Beszélő Képes Sz A, N 2 990
Cash Raktárkészlet 4 990
Cash Számlázó Program 4 990
Computer Iskola 1 990
Család orvosa 3 990
Diákszótár A v N 3 990
Dinoszaurusz encikl 2 490
ECDL Távokt 1, 2, 3 4 990
EJay zeneszerkesztők jön
Első enciklopédiám 3 990
Emberi Test felépítése 1 990
Encarta 9 990
Európa Atlasz 3 490
Hangosszótár Ang,Ném. 2 990

Hangosszótár, tematikus 4 990
Hogyan csinálj karriert? 4 990
~ + Pintér Zsolt könyve 6 990
Illemteszt 3 990
Interaktív mesék 1 990
IQ+AQ+EQ Teszt 3 990
Irodalmi kincstár 1,2. 1 990
Irodalmi lexikon 2 990
Játékvilág 3 990
Jövő titkai: Asztrológia 3 990
JT2 Szerelmi horoszkóp 5 990
Kaland helyesírás: j+ly 7 990
Kozmosz 1 990
Lopva Angolul 1, 2, 3 1 990
LoveQ+SexQ teszt 2 990
Magellán: Európa 5 990
M: Magyarország-Bp 3 990
M: Németország 3 990
Magiszter: Biológia 3 990
M: Target English 4 990
M: Világirodalom 3 990
M: Zielpunkt Deutsch 4 990
Magix zeneszerkesztők jön
Magyar fontok és clip 4 990
Magyar Nemzet Tört 3 990
Magyarország Autóatl. 2 990
Magyarország Képes T 5 990

Manó Ábécé 3 990
Manó Angol 1, 2 3 990
Manó Élővilág 3 990
Manó IQ 3 990
Manó Kaland 3 990
Manó Matek 1, 2, 3 3 990
Manó Muzsika 3 990
Manó Német 1, 2 3 990
Manó Olvasás 3 990
Mini-Manó Tél, Tavasz 3 990
Manófalva Matematika 2 990
Matek Iskola 1, 2 1 990
Más-képp 2 990
Meseerdő 1 990
Mesemondó 2 990
Mobi Mouse Ang, Ném 5 990
Mountain Bike 3 990
Művészeti Lexikon 2 990
Nagy matek példatár 4 990
Nyelvakadémia A+N 4 990
Nyelvész 2 990
Nyelvész Pakk (A+N) 5 990
Nyelviskola 1 A+N 2 990
Nyelvkalauz 4 990
Nyelvstúdió 2 990
Nyugat 1908-1941 5 990
Perfect Szótárak a,n,f,o 5 990

Perfect Szótár Unió 4 ny 7 990
Révai I-XXI 1 990
Révai I-XXI hypertext. 5 490
Sára egy napja A, N 3 990
Seholsincs kastély 4 990
Shakespeare összes 3 990
Smink mester 3 990
Sportlexikon - nközi 3 990
Stresszoldó 3 990
Suli plussz 1,2 2 990
Süni Suli 3 990
Számlázó és készlet 4 990
Szent Biblia (Károli) 1 990
Tervezz és építs 1 990
Tolnai világlexikon 1 990
Tudás Pakk 3 990
Tudományos horoszkóp 3 990
Tudorka Matamatika 3 990
UFO-lógia 3 990
Univerzum: Mars 3 990
Útnyilvántartó 7 990
Várak kastélyok legenda 4 990
Világatlasz 3 990
Világ szótárai (10 ny) 1 990
Virtuális Origami 3D 4 990
Zenei Lexikon 2 990
Zöld Ödön történelem 3 990

Áraink az áfát és a törzsvásárlói kedvezményeket már tartalmazzák. Nálunk minden termék eredeti, originál, teljes változatú, dobozos és jogtiszta! * = jön, HU = magyar nyelvű játék

BATTLE REALMS

StartBox

Kiadó: Ubi Soft
Fejlesztő: Liquid Entertainment
Megjelenés: 2001. november
Web: www.battlerealms.com

Dióhéjban
- négy különböző nemzet
- 2 hadjárat
- 50 különböző egység
- 18 hős (Zen mester)
- 36 egyjátékos küldetés

A Battle Realms már a Los Angeles-i E3-on is felkeltette a szakma figyelmét, s ez a helyzet most még tovább erősödött. Az ECTS-en kiállított játék a show legjobbjai közé tartozott. Ezt egyaránt köszönhette a csodálatos grafikájának és a szokásostól eltérő játékmenetének. A játék igen erős hasonlóságot mutat a WarCraft III-mal, azzal a különbséggel, hogy ez még az idén a boltokba kerül, s nem kell rá még egy évet várni. A fantasy világtól eltérően ezúttal a keleti mitológia szereplőivel kell hadakoznunk. Négy nagy klán küzd a hatalomért (csak multiplayerben), ezek közül kell kiválasztanunk a nekünk megfelelőt. Hadjáratból kettő van, ilyenkor a jó fiúk (Dragon Clan) küzd a gonosz elnyomókkal (Serpent Clan).

Játék közben fokozatosan derül fény arra a rengeteg apró részletre, melyet a készítők belezsúfoltak a programba. Amennyiben a sereg behatol a fák közé, az énekesmadarak abbahagyják a csivitelést, s ijedten felreppennek. Az óvatlanul lemaradó harcosokat éhes farkasfalka támadja meg, s a szerencsés parancsnok még vadlovakkal is találkozhat a pusztában, melyeket befoghat. Csata közben a fegyverek véresek lesznek, s minden karakter egészen másképp animált.

A gazdasági rendszer nagyon egyszerű lett, látszik, hogy a játék inkább a harcra helyezi a fő hangsúlyt. A parasztoknak kétféle gazdasági tevékenységre kell csak koncentrálniuk: a harcosok élelmezéséhez nélkülözhetetlen rizst termesztik, valamint vizet hordanak. Ezen kívül még közülük kerülnek ki a harcoló alakulatok is. A parasztokat ebben a játékban nem lehet „termelni", maguktól szaporodnak. Ennek ütemét a kunyhók számával növelhetjük. Abban az esetben, ha elérünk egy bizonyos nagyságú populációt, ez az ütem lelassul, s nem is változik addig, míg néhány harcosunk el nem távozik az élők sorából. A vízhordó parasztoknak megparancsolhatjuk még a termőföldek öntözését is, ezzel a módszerrel nagymértékben felgyorsíthatjuk az élelemtermelést. A farmok felépítésével nem nekünk kell foglalkoznunk, a vadonban termő vadrizst kell learatnunk. Természetesen az ellenfél első lépése az lesz, hogy a földeken dolgozó parasztokat elkergesse, s megszerezze magának az értékes termőföldeket.

Azokat a parasztokat, akiket nem akarunk a földeken vagy az építkezéseken dolgoztatni, átképezhetjük katonának. Minden klán rendelkezik bizonyos számú katonai épülettel, ahol kiképezhetik a hadseregüket. A Battle Realms nagy újítása, hogy képes ötvözni a különféle egységtípusokat. Tegyük fel, hogy az egyik felesleges parasztot át akarjuk képezni harcossá. A dolgunk egyszerű: biztosítanunk kell elegendő rizst és vizet az átképzéshez, majd a parasztot be kell küldenünk a megfelelő kiképzőközpontba. A döntésünk azonban nem végle-

ges, mivel ha meggondoltuk magunkat, akkor a harcosunkat elküldhetjük az íjászok táborába is. A második kiképzés után azonban nem íjász, hanem harcos-íjász katonát kapunk. Ez az új karakter egyesíti a két egység előnyeit és hátrányait, valamint teljesen új kinézetet is kap. Ezzel a módszerrel teljesen egyedi hadseregeket leszünk képesek létrehozni. A közönséges harcosok mellett megjelennek a Zen Mesterek is, ők helyettesítik a fantasy világok hőseit. Őket természetesen át lehet vinni a következő küldetésbe is, tehát nem árt, ha vigyázunk rájuk. Egy-egy kiképzett, felszerelt és tapasztalt Zen Mester képes egész csaták kimenetelét megváltoztatni.

A Battle Realms a közeljövő egyik legígéretesebb stratégiai játéka lesz. A WarCraft III kiesésével megszabadult az egyik legkeményebb ellenfelétől, így a karácsonyi szezon egyik nagy befutója lehet belőle.

Mocsy

MÁS VÉLEMÉNY

Az igazat megvallva az E3 alkalmával valahogy figyelmen kívül hagytam a Crave Entertaintment Battle Realms című játékát. Aztán miután hazaértünk, döbbenten vettem tudomásul, hogy mind az online mind pedig az offline játékmagazinok a Show legjobb valós idejű stratégiai játékának választották. Hihetetlen, de az ismeretlenség homályából felbukkant BR olyan játékokat utasított maga mögé, mint a Warcraft 3, az Age of Mythology vagy az Empire Earth. Ennek tudatában az ECTS alatt Mocsyval többször megpihentünk a UBI Soft standjánál, ahol egyik ámulatból a másikba estünk. A BR grafikája félelmetes, a karakteranimációk a kis poligonszám ellenére példaértékűek csakúgy, mint a zene és hanghatások. Az már csak hab a tortán, hogy a még csak béta állapotban lévő játék mesterséges intelligenciája is tökéletesen működött. Nincs mit tennem, mint meg kell hajolnom a játék fejlesztői előtt, és tűkön ülve várnom a novemberi megjelenést.

Sasa

- Hogyan fejlődnek az egységeink a Battle Realmsben?

A cselekedeteinktől függően menet közben kapunk Ying és Yang pontokat. Ezek reprezentálják a tapasztalati pontokat, s mi határozzuk meg, hogyan osztjuk el őket. Adhatunk a mezei harcosoknak belőlük, s akkor az aktuális pálya sokkal könnyebben teljesíthető lesz. Aki hosszútávon gondolkozik, az továbbfejleszti a Zen Mestereket, hiszen őket tovább lehet vinni a hadjáratokban.

- Egyszerre hány darab ilyen legendás Zen Mester szolgálhat minket?

Single-player módban legfeljebb hatan csatlakozhatnak hozzánk. Többjátékos csatákban ez a szám leredukálódik négyre. Minden Zen Mester rendelkezik valamiféle különleges képességgel. Van, aki kimagaslóan jó harcos, mások erős mágikus képességekkel rendelkeznek. Érdemes rájuk vigyázni, mert nélkülük igencsak nehéz dolgunk lesz az utolsó pályákon.

- Mi a szerepük a gésáknak?

A gésákat csak akkor tudjuk kiképezni, ha megépítettük a fürdőt. A gésa korlátozott harci képességekkel rendelkezik, viszont harc közben automatikusan gyógyítja a sebesülteket. Képességei között szerepel a csábítás művészete is, az ellenfél parasztjait képes megbabonázni, s innentől fogva azok kémkedni fognak a mi klánunknak.

- Láttam lovakat is a képeken, hogyan illeszkednek ezek a játékba?

A parasztok egyik legfontosabb feladata a vadon élő hátasok befogása. Miután sikeresen betörtük a lovakat, eldönthetjük, mit is akarunk kezdeni velük. Amennyiben a gazdasági helyzetünkön kívánunk erősíteni, úgy beoszthatjuk az állatokat a parasztok mellé teherhordónak. Ilyenkor ezek segítségével az embereink kétszer olyan hatékonyan tudnak dolgozni. Dönthetünk úgy is, hogy a hátasokat harci célokra használjuk fel. Ilyenkor a katonáink veszik kezelésbe a paripákat, s pompás harci méneket nevelnek belőlük. Harc közben a lovak a patáikkal támadják az ellenfeleket, sőt lesz olyan klán, amelynek hátasai tüzet fújnak.

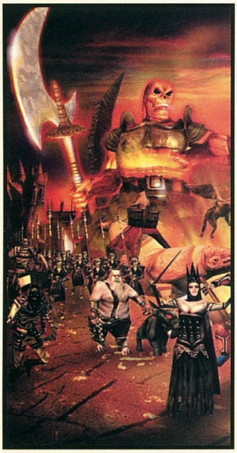
- Mi a helyzet a harc közben elfáradt vagy sérült csapatokkal?

Minden egység rendelkezik valamiféle különleges támadási képességgel. Az állóképességük elfogyása után ezeket nem képesek addig használni, míg ki nem pihenik a fáradalmakat. A sebesültek sem tudnak teljes erőbedobással küzdeni, a leamortizálódott embereink bicegve tudnak csak harc közben mozogni, s a hatékonyságuk is erősen visszaesik.

WARRIOR KINGS

StartBox

Fejlesztő: Black Cactus
Kiadó: Microids
Megjelenés: 2001. tél
Web: www.blackcactus.com



Nagyon elkeseredtem, amikor néhány hónappal ezelőtt kiderült, hogy a Sierra mégsem hajlandó kiadni a Milián bemutatott fantasy stratégiai játékot, a Warrior Kingst. Akkor úgy tűnt, hogy a project végleg a süllyesztőbe kerül, de szerencsére a Black Cactus új kiadót talált magának a Microids személyében. A játék leginkább a Dark Omenhez és a Shogun Total Warhoz hasonlít, azzal a különbséggel, hogy ezúttal csata közben is lehetőségünk lesz megváltoztatni a hadseregünk felépítését, utánpótlást hozhatunk, visszavonulhatunk, vagy akár egy kisebb csapattal az ellenfél hátába is kerülhetünk, hogy onnan meglepetésszerű támadást intézzünk. A program középkori fantasy környezetben játszódik. Egyjátékos módban a hadjárat egyetlen óriási küldetésből áll, amelyben az a feladatunk, hogy legyőzzük a földrészen uralkodó nagyurakat. Az elején minden hadúr azonos sereggel kezd, viszont a fejlődés útját már mindenki saját maga határozza meg. A hadjárat alatt végrehajtott tetteink határozzák meg, hogy a fejlődés melyik irányba mozdul el. Abban az esetben, ha csak jót cselekedtünk, nem mészároltunk le ártatlanokat, s nem gyújtottuk fel az ellenséges falvakat, a seregünk jellege jó lesz. Ilyenkor a csapataink kinézete megváltozik, s új képességeket kapnak, hogy az igazság nevében küzdjenek tovább. Amenynyiben viszont előszeretettel gyilkolászunk, s a sereg nyomában csak üszkös romok maradnak, úgy a sereg a sátáni útra lép, s ennek megfelelően a kinézetük is sötét, majdhogynem démoni lesz. Létezik viszont egy harmadik, semleges út is. Ilyenkor a sereg szakít a mágiával, s a technikai eszközeinek folyamatos továbbfejlesztése révén próbál lépést tartani az ellenfeleivel. Amennyiben elindultunk valamelyik úton, nincs visszakozás, folytatnunk kell egészen a végső győzelemig.

A TEREP

A terep igen fontos tényezője a játéknak. Mint minden igazi 3D-s stratégiában, a magaslatok ezúttal is kiemelkedő szerepet kapnak. A dombtetőn állomásozó egységek sokkal hatékonyabbak a közelharcban, s ráadásul a távolsági fegyverrel felszerelt csapatok is jóval messzebbre és hatékonyabban lőnek. Természetesen a csapatok harc közben tapasztalati pontokat kapnak, így a későbbi csatákban a túlélők jóval nagyobb eséllyel indulnak, mint a társaik. Nem ez az egyetlen módja azonban a fejlődésnek. Békeidőben a csapatokat elküldhetjük a gyakorlótérre és a kiképzőközpontokba, ahol veszteségek nélkül gyakorolhatják a harci tudományokat.

A GAZDASÁG

Mint minden stratégiai játékban, ebben is a gazdasági háttér teremti meg a lehetőséget a harcok folytatására. Először is egy kastélyt kell felépítenünk, mely főhadiszállásként üzemel a későbbiekben. Ezután meg kell szerveznünk, hogy a vár köré jobbágyok telepedjenek le, akik megművelik a földeket, s a betakarított terményt behordják a kastélyba. Ezt az ellenfelek előszeretettel igyekeznek megakadályozni, mivel így érzékeny veszteségeket okozhatnak a csatatéren kívül is. Támadás esetén a parasztjaink nem ácsorognak bután, várva, mikor mészárolják le őket. Visszafutnak a házaikhoz, ott számszeríjat ragadnak, s azzal védik meg magukat.

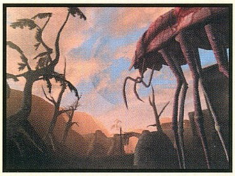
Sok újság szerint a Warrior Kings lett a show legszínvonalasabb játéka. Szépen kivitelezett 3D-s motorja, hangulata és játékmenete megállja a helyét a nagyokkal szemben, s minden esélye megvan arra, hogy jól szerepeljen a karácsonyi időszakban.

Mocsy
mocsy@vogel.hu

MORROWIND

StartBox

Fejlesztő: Bethesda
Kiadó: Eon Digital Entertainment
Megjelenés: 2002. tavasz
Web: www.morrowind.com



Az idei E3-on a Bethesda nem bánt kesztyűs kézzel az újságírókkal. A zárt ajtók mögött bemutatásra kerülő játékukat csak azok nézhették meg, akik már hetekkel előbb bejelentkeztek. Szerencsére az azóta eltelt három hónapban az Eon Digital Entertainment (Z: Steel Soldiers) megszerezte a játék kiadásának a jogait, s a londoni ECTS-en már ők mutatták be ezt a szemet gyönyörködtető RPG-t. Az Excel nyüzsgésétől távol, a Tower híd melletti szállodában volt a nagy bemutató, ahol végre működés közben láthattuk a játékot. Ugyan a Morrowind még csak 60%-os készültségi fokot ért el, de már érezhető, hogy itt valami monumentális dolog van készülőben. A grafikai megvalósítás elképesztő, ilyen szép és hangulatos szerepjátékot még nem láttam. A terep és a városok kinézete osztályon felüli, látszik, hogy a fejlesztés évei alatt a grafikusok nem unatkoztak. Minden fajnak különböző építészeti stílus áll rendelkezésre, s ez meg is látszik a településeiken. Elég egyetlen pillantást vetnünk az épületekre, s máris tudjuk, hogy ork vagy az elf városba érkeztünk-e meg. A nagyobb városok közötti közlekedés egyik leggyorsabb formája a sötét elfek által megszelídített óriásbogarak. Ezek a több emelet magas teherhordó rovarok meglehetősen gyorsan és biztonságosan képesek leküzdeni a nagyobb távolságokat. A bogarak hátára csak a tornyok tetejéből lehet felmászni, ahonnan csodálatos kilátás nyílik az egész városra. Meg kell említeni még a napszakok és az évszakok váltakozásait is. Sajnos a havat nélkülöznünk kell, mivel Morrowind félsivatagos terület, s a hőmérséklet soha nem esik fagypont alá. Eső viszont akad bőven, sőt köd is, ami még változatosabbá teszi a környezetet.

Nem lehet panaszunk a belső terekre és a labirintusokra sem, melyek a legapróbb részletekig ki lettek dolgozva. Csalódtam viszont a karakteranimációkban. Harmadik nézetre kapcsolva a főhős nagyon bután mozgott, túlságosan nagy volt az ellentét a játék többi részéhez viszonyítva. A harcrendszer is jelentős változásokon ment keresztül az előző részekhez képest. A készítők elgondolása az, hogy az eszetlen vagdalkozás helyett inkább a Jedi Knight harcrendszerét próbálják meg lemásolni. Véleményem szerint ez nagyon nehéz feladat lesz, a valós idejű közelharcot eddig még nagyon kevés játékban sikerült igazán jól megoldani.

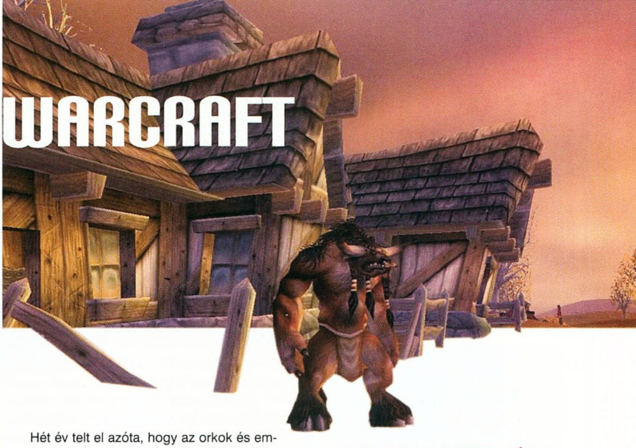
Az Arena és a Daggerfall talán leggyengébb részei a küldetésgenerátorral előre gyártott missziók voltak. Állítólag e téren is óriási változások lesznek, s nem fog előfordulni az a bosszantó eset, hogy a küldetésekben csak a nevek és a helyszínek változnak meg.

A karakterfejlődésben nincsenek előre lekötött szabályok. A Morrowindben csak és kizárólag rajtunk áll, mi lesz a karakterünkből, s mely képességei lesznek kiemelkedők.

A Morrowind az idei ECTS egyik legkiemelkedőbb játéka volt. Sajnos nem nagyon valószínű, hogy idén megjelenik, mivel rengeteg munka van még rajta. Jövő év elején azonban a kollekciónk olyan szerepjátékkal bővülhet, melyre még évek múltán is szívesen emlékszünk.

Mocsy
mocsy@vogel.hu

WORLD OF WARCRAFT



StartBox

Kiadó: Blizzard
Fejlesztő: Blizzard
Megjelenés: ismeretlen
Web: www.blizzard.com

Dióhéjban
- *WarCraft univerzum*
- *eddig 3 bejelentett faj*
- *dinamikus küldetésrendszer*
- *folyamatosan változó világ*
- *több ezer fegyver*
- *lendületes játékmenet*
- *havi díj*

Még titok
- *karakterosztályok*
- *küldetésrendszer*
- *PvP-rendszer*
- *skillrendszer*
- *varázslatok*
- *szintlépések módja*

Hét év telt el azóta, hogy az orkok és emberek háborúja eltörölhetetlenül beírta magát a számítógépes játékok történelmébe. 1994-et írtunk akkor. Bizony, a Blizzard ilyen rég „adta ki kezei közül" a WarCraftot. Furcsa e kifejezés, igazatok van, de ez a csapat bizony nehezen bocsátja útjára gyermekeit. Bár a második részre (Tides of Darkness) csak két évet kellett várni, ám az 1999-ben bejelentett WarCraft III: Reign of Chaos folyamatosan csúszik, s valljuk be, már meg sem lepődünk rajta. Megszoktuk, hiszen edzésben voltunk a Diablo II-re várva...

Mindezek után kissé óvatosan jelentem, hogy készül a Blizzard műhelyében valami különleges, ami a World of WarCraft névre hallgat. Ez az idei ECTS-en, egészen pontosan szeptember 2-án bejelentett játék lesz a Blizzard első MMORPG-je (kifejezetten többjátékos módú online szerepjáték), ha elkészül. Igaz, az egy éve fejlesztett program még nagyon kezdeti stádiumban van, de most az őszi európai játékshow-n már bemutatták a nagyközönségnek is. A fejlesztők természetesen a konkurencia erényeit és gyengéit kifigyelve és elemezve dolgoznak, így számos vonzó ígéretet hallhattunk, miközben az említett programok pozitív lehetőségei sem merülnek feledésbe...

ONLINE RPG BLIZZARD MÓDRA

A vállalkozó kedvű játékosok Azeroth világába érkezhetnek majd karaktereikkel, melyek generálása meglehetősen egyszerű lesz (az egyszerűség és dinamizmus a játék egészére jellemző koncepció). Eddig három fajt ígértek (ember, ork és tauren – őket majd a WarCraft III-ban lesz szerencsénk megismerni), de minden bizonnyal lesz több is. A fejlesztők igyekeznek változatos megjelenést biztosítani, így a választék már ebben a prealpha verzióban is viszonylag gazdag volt. A karakterosztályokról még szintén nagy a csend, így egyelőre nem volt más opció, mint kiválasztani a nekünk tetsző nemű és fajú karaktert.

Amint már említettem, az egyszerű és gyors kezelhetőség fontos szempont volt a fejlesztők számára, mégpedig azért, hogy mindenki gyorsan kiismerje magát, s ez ne vegyen el a játékélményből. Ugyanez az oka annak is, hogy elvileg már az alacsonyszintű karaktereknek is találunk érdekes küldetéseket, s velük is azonnal bekapcsolódhatunk a dinamikusan sodródó világba. Persze ez remekül hangzik, de azt, hogy ez miként fog megvalósulni, még nem tudni. Egyébként a harc és varázslatrendszer is a „point and click" módszerre épül, a hangsúly tagadhatatlanul az akción van.

Külön érdekes téma volt a karakterek karakterek ellen (PvP) kérdése. A fejlesztők számos eredeti ötletet ígérnek ezzel kapcsolatban, de ezeket még nem fedték fel. Az azonban biztos, hogy átvették az EverQuest jól működő rendszerét, miszerint PK (player killer, azaz játékos gyilkos) karakter csak másik PK-t támadhat meg. A tervek szerint lesz kifejezetten ilyen típusú játékszerver is. Ezen felül a játékosok ún. warclanba regisztrálhatják magukat, s ekkor esetleges klánháború esetén az ellenséges klán tagjaival automatikusan harcolhatnak, anélkül hogy egyébként PK-k lennének.

FENEVADAK ÉS KÜLDETÉSEK

A fejlesztők elmondása szerint a szörnyek habitusuk szerint viselkednek majd, s ha elpusztítjuk őket, akkor bizonyos idő elteltével újra felbukkannak megjelenési pontjaikon (á la EverQuest). Valószínűleg nem kell sokat várni, mert gyors, pörgő csatákat ígérnek, amibe nem fér bele a hosszú, több órás, szörnyet váró kempingezés...

Szó esett arról is, hogy egyes ellenséges fajok közösségekbe tömörülnek, s akár városaik is lehetnek, de erről még szintén nincsenek részletek.

A küldetések generálására a Blizzard külön rendszert készít, és az ígéretek szerint a vállalható feladatok folyamatosan bővülnek majd (többek között ez is feladata lesz annak a csapatnak, amelyik a nap 24 órájában vigyázza majd a szerverek működését és a játékosok tökéletes szórakozását). A küldetések teljesítéséhez nem lesz szükség hosszú órákra, de mindenképpen érdemes lesz majd összefogni, és csapattal elindulni, mert társakkal könnyebb megoldani a többnyire küzdelemmel is járó feladatokat. Ezekről természetesen nem sokat tudni, de a WoW online csapata tagjainak dolgozniuk kell majd az új és új feladatok kitalálásán és megvalósításán is.

MEGJELENÉS

Mint a képeken is láthatjátok, a WoW már most is csodaszép. A 3D-s megjelenítés jól megfér a cartoon stílussal. Olyan az egész, mint egy vonzó mesevilág.

A játék nézőpontja általában külső (a karakter háta mögül nézzük az eseményeket), de egyszerűen válthatunk (pl. a görgő használatával) 1st person nézetbe is, vagy használhatunk távolibb képet, amit bizonyos stratégiai helyzetek tehetnek indokolttá. A kamera ezen kívül a jobb egérgomb nyomva tartása mellett forgatható is.

ÍGÉRETEK

- A játék tökéletesen játszható lesz 56K-s modemmel is.

- A jobb felső sarokban megjelenő minitérkép segíti a tájékozódásunkat.

- A fejlesztők nem akarják leterhelni a képernyőn elhelyezkedő chat ablakot, így például a sebzések a karaktereken illetve szörnyeken jelennek meg.

- A zónázás elkerülhetetlen lesz, de mindenképpen igyekeznek minimálisra csökkenteni a töltési időt.

- A képernyőn megjelenik az ellenség életerő pontja is, így jól látható lesz, hogyan is állunk.

- Nem halhat senki éhen, azaz nem kell foglalkozni az élelmiszerellátással, bár van előnye az étkezésnek (pl. a HP gyorsabban regenerálódik).

- A halál nagyon fontos kérdés mindannyiunk számára. A jelenlegi álláspont szerint a meghalt karakter egy biztonságos ponton bukkan majd fel minden felszerelésével együtt, bár kudarcának lesznek bizonyos (de nem helyrehozhatatlan) következményei. E ködös megfogalmazás véleményem szerint egyszerű tapasztalati pont-veszteséget takar.

- A „bind" pontok rendszerét úgy tűnik, hogy az Asheron's Callból vették át, így minden zónában lesz egy kő (varázstárgy?), melyet elég lesz egyszerűen megérinteni...

HAVI DÍJ

A MMORPG képviselői esetében mindig kritikus kérdés a havi díj. Bár az összeget még nem tudták megmondani, de az biztos, hogy lesz. Nem valószínű, hogy ez különösebben megviseli majd a pénztárcánkat (a jelenlegi átlag ár havi 10 dollár), ám ahhoz, hogy a Blizzard biztosíthassa a professzionális, folyamatos háttércsapatot, szükséges. Mivel a szerverekre csak regisztrált felhasználók csatlakozhatnak, így ezt nem lehet megúszni, bizony havi levonás terheli majd a bankszámlákat, de cserébe például a cheatelés kivédése is jobban kézben tartható lesz...

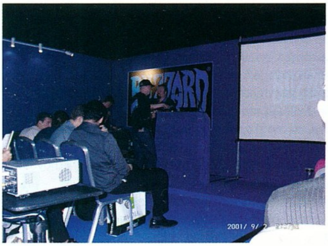
ZÁRSZAVAK

Most jöhetne ezer kérdés és válasz, de szerintem még semmi értelme feltenni, illetve megválaszolni őket. Ki tudja, mi lesz ebből, talán még a fejlesztők sem, elég, ha csak arra gondolunk, mennyit változott a WarCraft III a bejelentése óta...

Mindenesetre kíváncsian várom, mi lesz ebből! Remélem, a program nem jut a süllyesztőben eltűnt WarCraft kalandjáték sorsára, és nem húzzák el a megjelenését túlságosan...

Ehh, jobb lesz, ha megrázom a fejem, megint álmodozom.

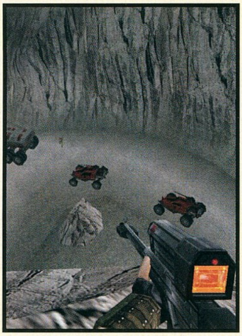
Lily
lily@vogel.hu



RENEGADE

StartBox
Fejlesztő: Westwood Studios
Kiadó: Electronic Arts
Megjelenés: 2001 november
Web: www.ea.com

Ha azt mondom, Westwood Studios, akkor a valós idejű stratégiai játékok kedvelői minden bizonnyal azonnal felkapják a fejüket. A közismert csapat műfajt teremtve vonult be a történelembe Dune 2 című játékával, majd minden eladási statisztikát megdöntve megalkotott egy egyedi, minden egyes elemében hangulatos és kidolgozott világot, amely a Command and Conquer univerzumként vonult be a PC-s játékok történelmébe. A sikeres Command and Conquert követő Red Alert tovább öregbítette hírnevüket, majd lendületet vesztve kirukkoltak a forradalminak hirdetett, ám ennek ellenére közepes Tiberian Sunnal. Mivel a Blizzard fejlesztői a StarCraft játékukkal ekkor már uralták az RTS-ek képzeletbeli dobogójának legfelső fokát, a rajongók csodát vártak a Westwoodtól. Ekkor, még a Red Alert második részének megjelenése előtt felreppentek az első hírek a Renegade-ről, a Westwood első First Person Shooteréről, amelyik a cég aranytojást tojó tyúkját meglovagolva a C&C univerzumban játszódik.



AMIKOR MÉG HITTÜNK

Már az idei E3-on is látszott, hogy a Westwood csapata nem találja a helyét az FPS-ek világában annak ellenére, hogy maga a játék ötlete és a benne rejlő lehetőségek nem mindennapi produktumot ígérnek. Furcsa volt látni, hogy a játék képi világáért felelős saját készítésű grafikus motor által keltett látványvilág még a C&C világ megszállottját, Mocsyt is megrökönyödésre késztette. Az is érthetetlen volt számunkra, hogy az idén novemberben kiadásra szánt program mesterséges intelligenciája képtelen volt megbirkózni feladatával olyannyira, hogy a Westwood által tartott bemutatókat majdhogynem hangos röhögés kísérte... ott akkor még bizakodtunk, hittük, hogy az ECTS-re összeáll a kép!

REKVIEM EGY ÁLOMÉRT

Elérkezett hát a nagy nap, izgatottan siettünk az EA székháza felé, ahol majdhogynem legelőször (az igazat megvallva a bárpult volt az első állomás) a készítők állítása szerint „majdnem végleges" Renegade-hez rohantunk. A játék grafikája szembetűnően sokat fejlődött, az irányítást megkapva First Person nézetben NPC társaimmal megrohamoztuk az ellenséges GDI állásokat. A C&C világ gépezetei rohantak el mellettünk, vagy húztak el a fejünk felett... egy pillanatra ott voltunk, benne éltünk... aztán az első összecsapás után csend... néma csend.

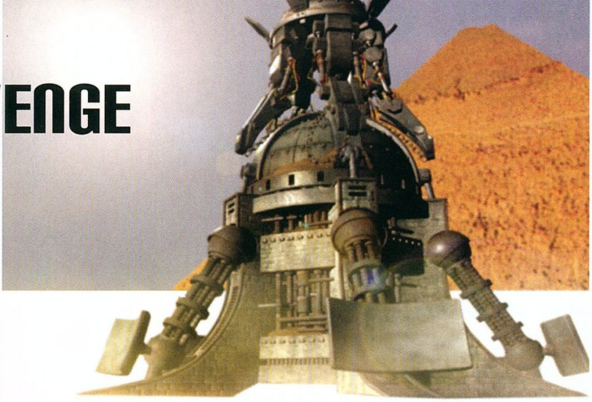
Az ellenséges erők esetlenül, mindenfajta taktikát és összehangolt stratégiát nélkülözve rontottak életünkre, pontosabban a biztos halálba. Az egységek alatt lévő energiaegységek (á la C&C játékok) vészesen fogytak, majd a katonák bugyuta animáció közepette végleg jobblétre szenderültek. Hihetetlen volt látni, hogy a parton lévő géppuskafészkek össze-vissza, vagy egyáltalán nem tüzeltek, és csak arra vártak, hogy a tapadó akna segítségével látványosnak semmiképpen sem mondható robbanás kíséretében a levegőbe repítsük őket. Pár perc elteltével Mocsy végleg feladta a játékba vetett hitét, én azonban „lelkesen", új erőre kapva kipróbáltam a GDI oldalt is. Sajnos ugyanarra a következtetésre jutottam, mint a NOD oldalon.

Egyszerűen nem értem, hogy ilyen lehetőségek birtokában hogyan képes a Westwood ennyire elbaltázni a dolgot. Hiába a fantasztikus többjátékos mód, amelyben egy már jól működő bázis védelme a cél, hiába az aránylag szépen kidolgozott és felismerhető egységek, a jó zene és a kiváló hangeffektusok, ha maga a játékmenet egyszerűen nem állja meg a helyét még napjaink középszerű FPS-ei között sem. Persze azért még nem érdemes leírni a Renegade-et, hiszen a tervek szerint még majdnem két hónapot tudnak dolgozni rajta, bár a magam részéről inkább elhalasztanám a novemberi megjelenést!

Mindezek ellenére én tovább reménykedek...

Sasa

YURI'S REVENGE



StartBox
Fejlesztő: Westwood Studios
Kiadó: Electronic Arts
Megjelenés: 2001. szeptember 28.
Web: westwood.ea.com

Dióhéjban
- *14 új szóló küldetés*
- *10 kooperatív küldetés*
- *30 új egység és épület*
- *a harmadik oldal megjelenése*

A Red Alert hivatalos kiegészítője, a Yuri's Revenge megjelenése előtt még egyszer utoljára ki lett állítva az EA bulin. A játék szemmel láthatóan kész volt, a kiállított verzió gond nélkül állta az érdeklődők rohamát. Megszokhattuk már, hogy a Westwood szép finoman lehúz néhány rókabőrt a C&C univerzumra épülő játékairól. Igazságtalanok lennénk azonban, ha a Yurit is ebbe a kategóriába sorolnánk. Most először a Westwood történelmében végre kapunk is valami újat a kiegészítőtől (nemcsak néhány új egységet, melyek amúgy is benne voltak az eredeti játék kódjában). Az igazi újdonság a harmadik fél, vagyis Yuri hadseregének a megjelenése. A Red Alert 2 végén kedvenc intrikusunk eltűnt, mindenki meg volt róla győződve, hogy meghalt. Yuri azonban túlélte a Kreml elleni támadást, és illegalitásba vonult. Titokban mutáns hadsereget toborzott, s világuralmi terveket dédelgetett magában. A küldetéslemez 14 vadonatúj missziót tartalmaz (7 szövetséges, 7 orosz). Ezen felül kapunk még 10 különálló küldetést, melyekben lehetőségünk nyílik kipróbálni, milyen is Yuri csapataival lealázni az amerikai-orosz szövetséget. A játék számos új épületet és egységet tartalmaz (több, mint 30), ezek új életet visznek a Red Alert 2 rajongók multiplayer csatározásaiba. A hagyományokhoz híven a csaták ismert városokban és helyszíneken játszódnak (Hollywood, Kairó, London és a Hold felszíne).

A Yuri's Revenge kötelező darab lesz minden Red Alert 2 tulajdonosnak, sőt még azoknak is érdemes legalább egyszer kipróbálni így a teljes játékot, akik eddig idegenkedtek ettől a sorozattól.

Mocsy
mocsy@vogel.hu

INTERJÚ LOUIS CASTLE-LEL

A londoni EA kiruccanásunk alkalmával összefutottunk Louis Castle-lel, a Westwood Studios egyik ügyvezető igazgatójával. Kihasználtuk az alkalmat, és feltettünk neki néhány kérdést a céggel kapcsolatban.

PC Guru: Miért fejezték be a Lands of Lore sorozatot a harmadik rész után?

LC: Az igazság az, hogy a Westwood vezetése úgy döntött, hogy inkább a népszerű C&C, Red Alert és Dune sorozatait fejleszti tovább. Ezek a projectek emberhiányban szenvedtek, és inkább ide csoportosítottuk át a munkaerőt.

PC Guru: Tervezi-e a Westwood, hogy a jól bevált címek mellett új területeken is kipróbálja, mire is képes?

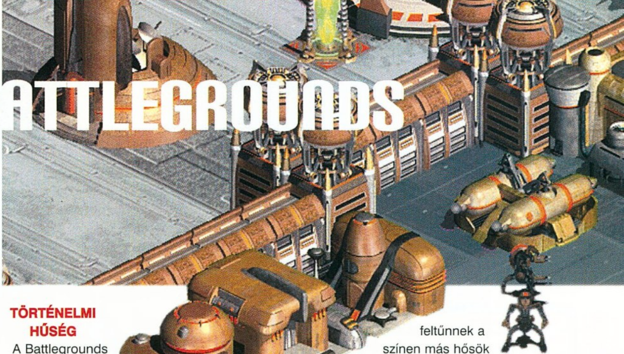
LC: Jelen pillanatban nincs tervbe véve új licencek megszerzése, a cég teljes erővel dolgozik azon, hogy a C&C univerzumra épülő játékokat befejezze. Itt van mindjárt a Renegade, mely reményeink szerint az FPS rajongók népes táborát is meghódítja.

Az RTS-ek és az FPS-ek mellett a cég szeretné meghódítani az online multiplayer piacot is. Az Earth and Beyond fejlesztése rendkívül jól halad, ez az űrszimulátor mérföldkő lesz ezen a területen.

PC Guru: A trend az, hogy a nagyobb cégek a következő játékaikhoz megveszik a Quake 3 vagy az Unreal Tournament motorját. Mi az oka annak, hogy a Westwood saját engine fejlesztésébe fogott?

LC: Amikor a Renegade fejlesztése megkezdődött, még nem nagyon lehetett megvásárolni ezeknek a motoroknak a licencjogát. Azt is hozzá kell tennem, hogy a Renegade nagyon sok elemét csak saját motorral tudtuk megoldani, a Quake3 és az Unreal Tournament képtelen lett volna azt produkálni, amit mi szerettünk volna.

GALACTIC BATTLEGROUNDS



StartBox
Fejlesztő: LucasArts
Kiadó: Activision
Megjelenés: 2001. november
Web: www.lucasarts.com

Dióhéjban
- Age of Kings motor
- 6 játszható nemzet
- 14 bolygó
- 50 tereptípus
- több, mint 200 egység
- ismert Star Wars hősök

A LucasArts idén ősszel újabb remekművel készül elkápráztatni minket. Szakítva eddigi hagyományaival segítséget kért egy külsős cégtől. Az Age of Empires 2 motorját felhasználva készíti új valósidejű stratégiáját, a Galactic Battlegroundsot. Először az idei E3-on volt lehetőségem játszani a programmal, s be kell vallanom, hogy kellemesen csalódtam. A játék sokkal jobb lett, mint ahogy azt az előzetes híresztelések állították. Az azóta eltelt időszakban a LucasArts fejlesztői nem nagyon pihentek, gőzerővel dolgoztak azon, hogy a játék tökéletes legyen a karácsonyi szezonra. A készítők szeptember elején érték el a béta állapotot, s innentől kezdve már csak a hibák kijavítása és a finomítások maradtak hátra. Az új képeket alaposan megfigyelve észrevehetjük, hogy a méretarányok megváltoztak. A régebbi képeken a hatalmas birodalmi lépegetők alig voltak nagyobbak a lázadó harcosoknál, s ez bizony sok Star Wars rajongót zavart.

TÖRTÉNELMI HŰSÉG

A Battlegrounds összesen 75 évet ölel fel a Star Wars történelemből. Az események 30 évvel a Phantom Menace eseményei előtt kezdődtek, s 10 évvel a Jedi visszatér utáni időkig tartanak. Hat teljesen különböző faj küzd egymással ez idő alatt, hat drasztikusan eltérő hadjáratban. Mivel a LucasArts fejlesztőinek nem kellett arra figyelniük, hogy miként tegyék játszhatóvá az engine-t (az Ensemble megtette ezt helyettük), így maradt elegendő idejük arra, hogy egészen fantasztikusra csiszolják a játékmenetet. Összesen hat hadjáratban vehetünk részt a játék során. Kezdetben a program egy bevezető hadjárattal indít, ahol megtanuljuk az alapokat. Ezután a hadjáratok szépen megkezdődnek, és időrendi sorrendben zajlanak. Minden nemzetnek lesz egy vezetője, akire nagyon kell vigyáznunk, mivel az ő elvesztésekor a játék azonnal véget ér. Ez a hős nemzetenként változik, a Lázadók vezére természetesen Leia hercegnő lesz, míg a Birodalmiak hadvezére Darth Vader. A vezéreken kívül feltűnnek a színen más hősök is a filmekből. Itt lesz Yoda mester, C3PO, Han Solo és természetesen Luke Skywalker.

AZ EGYSÉGEK

A játékban szereplő hat nemzet közel 200 egységgel rendelkezik. Ezek között egyaránt megtalálhatjuk a gyalogos közkatonákat, a gépesített egységeket, a vadászgépeket és a tengeri haderőt is. Az Age of Kingshez hasonlóan minden nemzet kap egy különleges egységet, amelyet csak ő gyárthat. Ilyen például a Lázadók hősiklója, mely komoly esélyekkel indul harcba a lépegetőkkel szemben. A Birodalmiak ásza a dark trooper, melyet a Dark Forces rajongók jól ismerhetnek (és utálhatnak). A sci-fi jellegből adódóan a legtöbb csapatot távolsági fegyverrel szerelték fel. Ez alól csak a Jedik és a Sith lovagok a kivételek.

JEDI VS. SITH

Nem is lenne Star Wars az a játék, ahol ne tűnnének fel az igazság védelmezői, a Jedi lovagok és halálos ellenségeik, a Sith lovagok (kétpengés fénykarddal fel-

szerelve!!!). Őket csak a templomok megépítése után lehet toborozni, s akkor is meglehetősen drága mulatság lesz. Vitathatatlanul ők a legjobb harcosok a játékban, még akkor is, ha az arzenáljukból hiányzik a sugárvető. Csak a négy jó nemzet (Lázadók, Gun Gun, Wookie, Naboo) képezhet ki Jedi lovagokat. A gonoszok (Kereskedelmi Szövetség, Birodalom) Sith lovagokat állíthat csatasorba. Ezek az egységek képesek átállítani az ellenfél katonáit a mi oldalunkra. A templomokból kikerülő Jedik természetesen még nem mesterek. Először csak tanítványok (padawan), majd egy technikai szint után előlépnek Jedi lovagokká. Az elérhető legmagasabb szint a Jedi Master, ő már egyedül is jelentős erőt képvisel a hadseregünkben. Minden Jedit felruházhatunk különleges képességekkel (láthatatlanság, megnövelt gyorsaság, lopakodás).

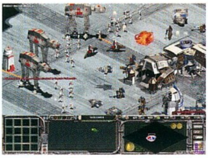
A Jedik és a Sith-ek ellen igazából egyetlen védelem létezik, a fejvadászok. Rájuk nem hatnak az Erő trükkjei, s van néhány olyan meglepetés a tarsolyukban, mely segítségével elkaphatják még a Jedi mestereket is.

A GAZDASÁG

A Battlegroundsban a gazdaságunk négyféle nyersanyagra épül (carbon, food, nova crystal, ore). Az élelemtermelésben a legnagyobb szerepet a farmok játsszák, de lehetőségünk lesz összeterelni a vadonban kóborló banthákat is egy karámba. Itt eldönthetjük, hogy leméészároljuk-e őket a húsukért, vagy tenyésztjük őket, s akkor folyamatosan biztosítják az élelmet hosszú távon is. Újdonságként szerepel a játékban a pajzsok bevezetése, ami nagymértékben megnöveli az épületeink ellenálló képességét. Az egyetlen hátrányuk az, hogy szükség lesz pajzsgenerátorra, s ha netalántán az ellenségnek sikerül megsemmisítenie azt, akkor igen nagy bajban leszünk.

Reményeink szerint a következő hónapban már jóval részletesebb cikkben számolhatunk be arról, hogy a LucasArts hogyan próbálja meg ismét meghódítani a valós idejű stratégiai játékok piacát. Nagyon bízom abban, hogy a közeljövőben megjelenő Star Wars játékokkal a cégnek ismét sikerül visszaküzdenie magát a legjobbak közé.

Mocsy



LucasArts CLASSIC

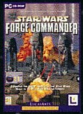
JÁTÉK

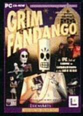
E havi játékunkban a lap alján található Lucas Classic játékok közül választhat az a három játékos, aki helyesen megválaszolja az alábbi kérdéseket, és nyílt levelezőlapon beküldi a szerkesztőség címére.

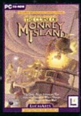
1. Mi a főhős neve a Jedi Outcastban?
2. Mi lesz a következő Star Wars film címe?
3. Melyik játék motorját használja fel a Galactic Battlegrounds?

A megoldásokat október 30-ig várjuk

A beküldési cím:
Vogel Publishing Kiadó
1300 Budapest 3., Pf. 210.







© Lucasfilm Ltd. & ™ or ® as indicated. © LucasArts Entertainment Company LLC. All Rights Reserved. Used under authorisation.

LOCK ON: MODERN AIR COMBAT

StartBox

Fejlesztő: SSI/Fighter Collection
Kiadó: UbiSoft
Megjelenés: 2002. február
Web: www.flanker2.com/lock-on.html

Szimulátoros körökben mindig is nagy vitát kavart az a kérdés, hogy milyen típusú programmal érdemes, illetve szabad játszani. A kék sarokban az úgynevezett sturdy szimulátorok állnak. Jellemzőjük, hogy egyetlen géptípussal foglalkoznak, a valósághűséget megpróbálják a legmagasabb szintre helyezni, és a legapróbb csavarig lemodellezni az adott repülőeszközt. Legjobb példa erre a Falcon 4, a Jane's F/A-18 és a Flanker 2. A piros sarokban a survey szimulátorok állnak. A kiadók és a fejlesztők belátták, hogy az egygépes szimulátorokba befektetett idő és pénz csak a legritkább esetben térül meg, és megpróbálták könnyebben kezelhető, de a repülésre több géptípust felajánló játékokat készíteni. A Jane's igazi ász volt ebben a témában olyan nevekkel, mint mondjuk a US Navy Fighters, az Israeli Air Force és legutóbb a USAF, ezen kívül a Microsoft Combat Flight Simulator sorozata is ebbe a kategóriába tartozik.

A fanyalgó megszállottak persze rögtön ez utóbbi játékok gyengébb repülési modelljét, az avionika tamagocsira hasonlító egyszerűségét hozzák fel ellenérvként, és sajnos igazuk is van. Bocsánat, helyesbítek: igazuk volt, egészen idáig…

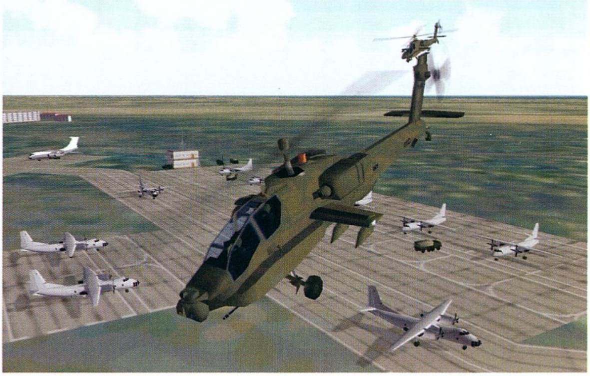
A Flanker 2 fejlesztőinek boszorkánykonyhájában most olyan játék készül, amelyik egyesíti a két stílus legfontosabb jellemzőit. A 2002. februárjában megjelenő Lock On: Modern Air Combat talán minden repülőgép-szimulátoros álma. Olyan program, amely hosszú évekig etalonnak fog számítani ebben a stílusban.

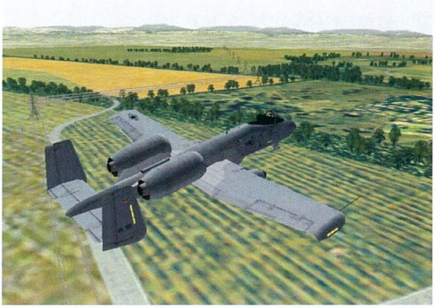
Az orosz Fighter Collection csapata rögtön a Flanker 2 megjelenése után kezdett a fejlesztésbe. A tervük az volt, hogy megalkossanak egy olyan „többszereplős" repülős játékot, amelyben a gépek száma nem feltétlenül jelenti az egyszerűséget. Minden repülőgép összetett repülési modellt és részletes, jól használható, mégis a valóságot legjobban megközelítő avionikát kap. Mindezt olyan grafikával, amilyent még nem látott a világ. És, ha ez még mindig nem lenne elég, akkor csak annyit tennék hozzá, hogy két ország, az Egyesült Államok és Oroszország repülőgépeiből válogatták össze a madarakat.

Már a repülhető típusok száma is impozáns: nyolc különböző, dollármilliárdokat érő masinát vihetünk bevetésre a program keretein belül. Név szerint a világ jelenlegi legjobb vadászgépét, az F-15C Eagle-t, az eddig méltánytalanul elhanyagolt A-10A Warthogotot, a híres Szu-27 Flanker B-t, a „kicsi, de erős" Míg-29 Fulcrumot, és a Varacskosdisznó orosz megfelelőjét, a Szu-25 Frogfootot. Ez utóbbi három orosz repülőgép kipróbálható lesz a Kuznyecov repülőgép-hordozó fedélzetéről is, így jön ki végül a bűvös nyolcas szám (Szu-33, Míg-29K, Szu-39). Minden gép egyedi cockpittal, műszerfallal, repülési modellel és persze fegyverrendszerekkel rendelkezik majd. Amerikai részről a már unalomig ismert AMRAAM-ok, Maverickek és MK-8x valamint Paveway bombák lesznek a legfontosabb fegyvereink, míg orosz részről kipróbálhatunk eddig még kevésbé ismert fegyvereket is.

Mindkét oldalon lesz légi utántöltés, méghozzá a két ország különböző technikáját használva. Amerikában a légierő a fix csöves rendszert részesíti előnyben, az oroszok pedig a kosaras megoldást. A Flanker 2 hibáiból és hiányosságaiból tanulva a komolyabb rádiózás lehetősége is bekerült programba. Külön frekvencián kérhetünk majd le- és felszállási engedélyt, beszélhetünk kísérőinkkel és hallgathatjuk a többi repülőgép forgalmazását. Kezdő pilótáknak sem kell azért megijedni. A kiadó UbiSoft jól tudja, hogy az eladásokat nem a maroknyi szimulátorőrült, hanem a játszani vágyók tömege fogja feltornászni, ezért a Lock On nehézségi szintje a teljesen kezdőtől a veterán szintig állítható lesz, hogy a játék széles rétegek számára is elérhető legyen.

Az alfa verzióról készült képeket elnézve már láthatjuk, hogy a játék grafikájára nem lehet majd panasz. A repülőgépmodellek és azok textúrázása még egyetlen szimulátorban sem volt ennyire élethű és a lehetőségekhez mérten tökéletes. Minden jelzőfény, századjelvény és felirat a valóságnak megfelelő helyen lesz, a modellek részletessége pedig olyan apró dolgokra is kiterjed, mint például a





futóműszárak és a fegyverek legpontosabb reprodukciója. Ez a tökéletességre törekvés nem csak a repülhető géptípusokra igaz. Az F-16-os, a Phantom és a Tornado egyaránt a legszebb, amit eddig szimulátorban láttam.

A táj részletessége is lélegzetelállító. A Lock On lesz az első olyan repülőgép-szimulátor, amelyikben nemcsak fákat, hanem hatalmas erdőket is láthatunk. Már most magam előtt látom azokat a bevetéseket, amikor egy A-10-zel kell orosz tankokra vadászni alacsonyan, szinte a fák koronáját súrolva egy kisváros utcái felett. A játék hardverigénye még nem publikus, de mivel a felturbózott Flanker 2 motort használja majd, én arra gyanakszom, hogy nem lehet vészes, bár a több száz mega RAM és a GeForce2 valószínűleg alapkövetelmény lesz.

Szintén nem derült még ki, hogy milyen területek felett repülhetünk majd. Bár, ha szabad tippelnem, akkor én Kelet-Európára, Dél-kelet Ázsiára és a Közel-Keletre gondolok, ugyanis ezek azok a gócpontok, ahol ezek a géptípusok potenciálisan szembekerülhetnek egymással. Ha viszont a Flanker 2-höz hasonlóan csak egy helyszínt kapunk, akkor az valószínűleg Európa lesz – bár az is lehet, hogy végül egy kitalált terület lesz belőle, hogy a fejlesztők „politikailag korrektek” maradhassanak.

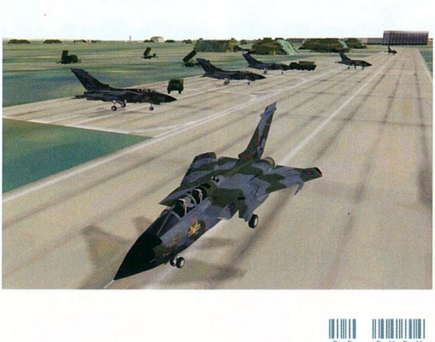
Ami viszont már kiderült, hogy teljesen dinamikus hadjáratban vehetünk majd részt. Matt Wagner, a Lock On megbízott producere az egyik online fórumon azt nyilatkozta, hogy a Dynamic Battle Generator minden küldetést és minden újra kezdett hadjáratot az előzőektől különböző módon visz végig. A megadott célpontra legenerálja a legjobb repülőgép-összeállítást és útvonaltervet, majd ha a felhasználó úgy dönt, módosíthatja azt. Amennyiben a célpontot sikerült megsemmisíteni, a játék tovább folyik, ellenkező esetben a gép újabb küldetést állít össze, de az elvesztett haditechnikából adódóan kevesebb repülőgéppel és fegyverrel kalkulálva. Sok sikertelen küldetés után a tartalékok idővel elfogynak, és ez a játék végét jelenti. Minden küldetés, akár sikeres, akár sikertelen, meghatározza a hadjárat teljes menetét. A hátországban lebombázott hídon az ellenség már nem képes utánpótlást szállítani a frontvonalon harcoló seregeknek, amelyek így könnyű prédává válnak előrenyomuló csapataink számára. A légi fölény megszerzése érdekében ugyan ez igaz a repülőterekre is, amelyek kiiktatása a SAM üteggel egyetemben a legfontosabb feladat a játék elején.

A Lock On szintén a Flankerből örökli annak küldetésszerkesztőjét. Arról még nem szólnak a hírek, hogy képesek leszünk-e saját dinamikus hadjáratok készítésére, vagy csak egyszerű missziókat gyárthatunk vele. De mindkét esetben nagyon dicséretes a fejlesztők igyekezete, hogy minden lehetőséget megadjanak a játékosoknak a pénzükért.

Ha ez nem lenne elég, akkor még mindig ott a lehetőség, hogy a játék multiplayer módjában összszemérjük erőnket barátainkkal egy gyors légi harcban, esetleg kooperatív módban harcoljunk végig egy teljes hadjáratot.

A Lock On: Modern Air Combat az a játék, amelyikre már évek óta várunk olyan csalódások után, mint az USAF vagy a Falcon 4: gyönyörű grafika, gyors és jó repülőgépek, széles sávban beállítható nehézségi szint, dinamikus hadjárat. Ha nem sietik el a kiadást, és a UbiSoft valamint az SSI folyamatosan kiáll majd mellette, és esetleges javításokkal, kiegészítőkkel látja el, átveheti a vezető helyet a szimulátorok szűk piacán.

neuro



AQUANOX - FIRST LOOK

StartBox

Fejlesztő: Massive Entertainment
Megjelenés: 2001. október
Web: www.aquanox.de

DIÓHÉJBAN

- 30 egyjátékos küldetés
- 9 játszható hajó
- 40 különböző ellenfél
- gigantikus tengeri szörnyek
- 70 NPC

A német Blue Byte kiadásában jelent meg néhány évvel ezelőtt az Archimedean Dynasty, az akkori időszak egyik legélvezetesebb tengeralattjáró-szimulátora. Remek sztorija, kimagaslóan szép grafikája és kiváló játékmenete hamar népszerűvé tette (több mint 150000 eladott példány). Az azóta eltelt időt sem töltötték a fejlesztők lustálkodással, elkészítették a folytatást, az AquaNoxot. Sikerült beszereznünk a preview verziót, melyben ténylegesen kipróbálhattuk, mit is tud ez a játék.

Azt már eddig is tudtuk, hogy az AquaNox igazából az új generációs videokártyákon képes megmutatni az erejét, de erre a látványra nem voltunk felkészülve. A tesztgép egy 1,2 GHz-es Athlon volt GeForce 3 kártyával felszerelve, s ezen a program tökéletesen futott 1024*768-ban (átlagosan 43 FPS), 32 biten és 4X-es Anti Aliasinggel. Nem kell azonban megijedni, a minimális követelmények között nem szerepel a GeForce 3. Mindössze egy 16 MB memóriával ellátott 3D gyorsító és egy 400 MHz-es processzor kell a futtatáshoz. Ez persze nem lesz elegendő a teljes részletességhez, de tapasztalatból mondhatom, hogy a játék 640*480-ban is lélegzetelállítóan gyönyörű. A grafika mellett a zene és a hangeffektek is nagyon jól el lettek találva. A kicsit kemény rockos beütés remekül illeszkedik a hangulathoz, s a víz alatti robbanások és csobbanások is nagyban hozzájárulnak ahhoz, hogy megfeledkezzünk arról, hogy a számítógép előtt ülünk. Az AquaNox már első pillantásra belopta magát a szívembe, hiszen ilyen szép szimulátorral az idén még nem találkoztam. A fejlesztők elképesztő részletességgel alkották meg az óceán mélyén virágzó kultúrát. A napsugarak fénye átszűrődik a vízen, mindenfelé tengeri moszatok és algák lebegnek, a tengerfenéken virágzó kolóniák élik hétköznapjaikat.

A békés együttélést persze néhány rosszfiú nem nézi jó szemmel, így a tengerfenék hamarosan csatatérré változik. Kannibál kalózok, fasiszta diktátorok és több millió éves tengeri szörnyek fenyegetik a békét. Az általunk tesztelt verzióban két pálya volt csak játszható, de ez bőven elegendő volt ahhoz, hogy belezeressünk a játékba.

A csatasorba állított tengeralattjárókat hihetetlen részletességgel dolgozták ki. Mozgás közben a propeller forog, s mögötte légbuborékokból álló csíkok jelennek meg. A kilőtt lövedékek nyomot hagynak a vízben, a robbaná-

sokat meg egyenesen látni kell, olyan jól néznek ki. Az előző résztől eltérően a játék alkotói inkább az akcióelemekre helyezték a fő hangsúlyt. A szimulációs rész kicsit a háttérbe szorult, az AquaNox inkább a klasszikus FPS-ek irányába tolódott el. Ezt bizonyítja a multiplayer rész is, melyben olyan ismerős kifejezésekkel találkozhatunk, mint a Capture the Flag vagy a Deathmatch. A játék egyaránt játszható első és harmadik nézetből is. Az utóbbi meglehetősen látványos, bár véleményem szerint teljességgel használhatatlan.

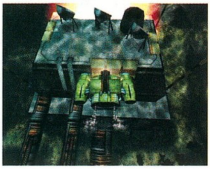
A küldetések között ritkán fogunk olyanba botlani, amelyikben annyi az összes feladatunk, hogy megöljünk mindenkit. Megbízatásaink során inkább a lopakodás és a kémkedés kerül előtérbe, harcolni már csak akkor fogunk, ha tényleg nincs más lehetőségünk. Fegyverarzenálunkban meglehetősen sok gyilkoló eszköz közül választhatunk. Harcolhatunk nagy hatótávolságú rakétákkal, plazma- és energiafegyverekkel. A több mint 40 féle ellenfél között megtaláljuk az apró tengeralattjárókat, a hatalmas cirkálókat és az óriáspolipokat. A saját és az ellenséges bázisok védelméről külön fegyverrendszer gondoskodik. Megtaláljuk ezek között a mélységi aknákat, melyek egy helyben lebegnek, s csak akkor robbannak fel, amikor hozzájuk érünk. Találkozhatunk löveg- és rakétatornyokkal is, melyek energiaellátásáról külön generátor gondoskodik. Gyakran csak úgy oldhatunk meg egy-egy rázósabb feladatot, ha átcsúszunk a védelmi vonalakon, megsemmisítjük a generátorokat, s így utat nyitunk a minket követő flottának.

A tengerfenéken lévő kanyonok és hegyvonulatok kiváló terepet adnak a lesből támadásnak. Ehhez vegyük még hozzá, hogy a vízben csak bizonyos távolságra látunk el, s máris elképzelhető, milyen bújócskákra lehet számítani. A szűk kanyonokban gyakran erős sodrásba kerülünk, s ilyenkor bizony alaposan meg kell küzdenünk azért, hogy kikeveredjünk belőle.

Maga az akció rész meglehetősen nehéz, nekem csak sokadszorra sikerül túlélnem a nagyobb csatákat. Szerencsére ilyen esetekben nem csak magunkra vagyunk utalva, a szövetséges tengeralattjárók tucatjai harcolnak a nagyobb ütközetekben az oldalunkon.

A végleges változat megjelenéséig ugyan hátravan még egy kis idő, de biztos vagyok abban, hogy az AquaNox hihetetlenül jó játék lesz. Nagyon ritkán van alkalmunk olyan programot tesztelni, amelynek a kinézete és a tartalma ennyire kiemelkedik az átlagból.

Mocsy



ARCHIMEDEAN DYNASTY

A játék még 1996 végén jelent meg, abban az időben, amikor a Pentiumok kezdték felváltani a 486-os gépeket. A Blue Byte cég neve akkoriban meglehetősen jól csengett, s ezt elsősorban a Settlers és a Battle Isle sorozatainak köszönhette. Az Archimedean Dynasty alapból ugyan még nem használt 3D gyorsítót, viszont később kijött hozzá a patch, mely lehetővé tette, hogy a 3dfx kártyák elmossák a 640*480-as felbontás pixeleit.

A játék főhőse Emerald „Dead Eye" Flint, aki szabadúszóként tengeti életét a víz alatt. A felszínt az emberiség már réges-rég eltörölte a harmadik világháborúval, így a túlélőknek az óceán mélye jelentett csak biztonságot. Összesen 60 küldetésen kellett magunkat keresztülverekedni, és 100 NPC-vel beszélgethettünk. A szaksajtó teljesen odáig volt a játéktól, számos díjat besöpört akkoriban. Nagyon úgy tűnik, hogy a folytatására is hasonló sors vár.

POOL OF RADIANCE: THE RUINS OF MYTH DRANNOR

StartBox

Kiadó: Ubi Soft Entertainment
Fejlesztő: Stormfront Studios
Web: www.poolofradiance.com
Megjelenés: 2001. ősz

DIÓHÉJBAN

- *AD&D 3. kiadásának szabályai*
- *6 fős party*
- *egyéni beállítású, akció központú harcrendszer*
- *véletlenszerű labirintusok*
- *több mint 90 varázslat*
- *max tapasztalati szint: 16*
- *8-as szintű varázslatok*

NAPLÓMNAK

Kiválasztottnak érzem magam, talán a sors keze, nem tudom... Mivel a fiúk közül senki nem ért rá (Mocsy ECTS-en, Bird az Arcanum legapróbb részleteiben volt elveszve) nekem jutott a szerkesztőségbe érkező Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor bétatesztje. Kicsit ódzkodva fogadtam, mert annak idején, egészen pontosan 1988-ban nem játszottam az első résszel, így hiába kedvelem az Elfeledett Birodalmak világát, úgy éreztem, nem vagyok megfelelő erre a feladatra.

A kezdő animáció képei nem idézhették fel bennem a 14 éve átélt kalandok emlékét, sajnos, ám ennek ellenére kíváncsian vártam, milyen sors vár csapatomra a Holdtenger környékén, Cormanthor királyságában, az ősi Myth Drannor felfedezésekor. Néhány óra játék után lekókadva tértem aludni. Ez itt az? Ezt várták annyian epekedve? Most mit írok nekik, hogy csapatom vontatott előadásmódban bolyong az erdőben, újra meg újra zombikkal és orkokkal megküzdve, rendszeresen meghalva, és az egész dögunalmas?

Másnap lelkiismeretem, no és kedvesem lelkes unszolására újra nekiláttam, hiszen az nem lehet, hogy ez a program ilyen múlttal rossz legyen! Az opciók menüben mindent beállítottam kedvemre, majd az egyes csatákat alaposan átgondolva vívtam meg, beszélgettem a kereskedővel, a bűvös szóval bejutottam az ősi fába, majd elértem a labirintust, ahol szembekerültem egy wraith-szel. Olyan csata várt rám, mint eddig még soha. Minden egyes döntésem fontos volt, minden karakteremnek képességei maximumát kellett hoznia, hogy túléljük ellenfelünk támadását, és utána még megküzdjünk a végkimenetelre váró orkokkal. Győztünk! Talán ez volt a pont, ahol valamilyen erő behúzott a világba, s nem vágytam többé a pörgő rohanást, a lendületesebb játékmenetet és az egyszerűséget. Lassan haladtam előre, óvatosan ízlelgettem a labirintus levegőjét, figyeltem a mesélő minden szavára, apró jegyzeteket tűztem a térképre...

Reggel, mikor felkelek, bekapcsolom a gépet. „Csak kicsit" – mondom... és már örömmel írom meg, a Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor azt hiszem, hogy olyan, amilyennek azok várják, akik egykor oly sokat játszottak ősével.

Még 15 napig tesztelhetek, remélem, a teljes verzió addigra megérkezik, hiszen a program a hírek szerint már „aranyba ment".

HALÁLT HOZÓ TÓ

A történet kezdetén, mint egykor régen, ismét New Phlan városában ébredünk fel, ám az események hamarosan Myth Drannor romjaihoz sodorják csapatunk tagjait. Az egykor pompázatos tündekirályság városának maradványai közt most ősi gonosz gyűjti erejét...

E nyomasztó előjátékot a kezdeti események jól kiegészítik, hiszen a teleportból szinte rögtön egy véres csatamezőn landolunk, sőt még el is kell pusztítanunk néhány támadót. Ezután csapatunk ott áll a semmiben. Az egykor csodálatos erdő most érezhetően veszélyes hely, mélyében szörnyek ólálkodnak. Nagyon hamar csatára kerül sor, és szinte észre sem veszi az ember, máris sodorják az események. No, de erről majd a végleges verzió megérkezése után.

VÉRBELI SZEREPJÁTÉK

A PoR2 igazi szerepjáték, mely a Dungeons & Dragons 3. kiadásának szabályaira épül. Már a karakterek generálásakor megtapasztalhatjuk ezt, de én a bétatesztben nem töltöttem az időmet ezzel, hiszen volt több előre "elkészített" hős is, akik közül választhattam (egyébként ők Carrie Bebris a játék alapján írt regényének szereplői is). Mindenképpen szükség van harcosra, gyógyítóra, csapdakeresésre és eltávolításra képes kalandozóra, valamint varázslóra is. Az induláskor csak négy karaktert vihetünk, de később csapattagjaink száma akár hat is lehet.

Amint csatahelyzet alakul ki, karaktereink kezdeményezést dobnak, és az események a D&D szigorú szabályai szerint zajlanak. Tudom, sokatok szerint kulcsfontosságú az, körökre osztott-e a játék vagy sem. Nos, azt kell mon-

1988

Pool of Radiance

Az első megmérettetés 1988-ban. Segíthettél New Phlan megmentésében. A város egyes blokkjainak megtisztítása után még mindig ott volt Tyranthraxus the Flamed One, a rettegett démon...

1989

Curse of the Azure Bonds

1989-ben folytathattuk a kalandokat. Phlan megmentése után egy elveszett hercegnő miatt kerülsz bonyodalomba, aminek következményeként a partid tagjain különös szimbólumok jelennek meg. A fő küldetés ezek megszüntetése lesz, a végső csata ismét Tyranthraxus ellen folyik.

1990

Secret of the Silver Blades

1990-ben a Dragonspine Mountains a helyszín. Egy különleges kúthoz idézik csapatodat, hogy elpusztítsa a bányák mélyén megbúvó gonoszt. Eldamar amulettjét megszerezve ereszkedhettél le a mélybe, hogy szembenézz Dreadlorrdal.

1991

Pools of Darkness

1991-ben már magas szintű kalandozókhoz méltó feladatot vállalhattál fel, amikor Sashát őrizve elindultál Thar földje felé. Phlan ismét komoly gondban van, s Elminster is feltűnik... Az elpusztítandó gonosz maga Bane!

danom, hogy a PoR2 nem körökre osztott, de a körök sebességét megválaszthatjuk, így levehetjük egészen lassúra is. Megjegyzés: Ha jól tudom (sajnos nincs nagy tapasztalatom), a valós szerepjátékokban sem gondolkodhatunk bármeddig, hogy mit is teszünk adott helyzetben, mert a mesélő figyeli az időt…

Szintén a szabályok határozzák meg azt, egy-egy körben mit tehetünk. A részletes szabályokra nem térnék most ki, de ha támadtunk, már nem varázsolhatunk pl., de lehet, hogy még tudunk mozogni. A játékban lévő mesélő sokat segít majd, mert nem csak akkor szól, ha egy helyen valami fontosat észlelhetünk, hanem arra is figyelmeztet, hogy a harcban x dolgot már nem tehetünk meg. A kalandmester egyébként rendkívül fontos hangulateleme a játéknak, s üzenetei sokszor segítséget is hoznak. Szavai éppúgy szólhatnak jelentéktelennek tűnő részletekről (illatok, avatatlan kezek által épített falak stb.), mint fontos felfedezésekről.

A kezelési rendszer eleinte kissé furcsa. A karaktereket színek jelzik, és van egy vezér. Ha akarjuk, őt követi mindenki, vagy egyenként is irányíthatjuk a parti tagjait. A főleg stratégiai játékokban megszokott csoportlétrehozás nem működik, és a csapat csak V alakban mozoghat.

Az egyéb opciók a karakterre jobb klikkel kattintva nyílnak meg, itt érhetjük el a karakterlapot (azon belül a hátizsák tartalmát, a statisztikákat, varázslatokat és egyéb fontos tulajdonságokat), itt találjuk a támadási lehetőségeket, az egyéni képességeket és nem utolsó sorban a varázslatokat is. Ezek használata csak picit bonyolult első látásra, hiszen az említett móddszerrel ki kell jelölnünk, hogy mágiát akarunk használni, majd kiválasztani annak szintjét, végül aktiválni a bűvigét. Mindezt persze sokkal egyszerűbb csinálni, mint leírni.

Nagyon tetszett nekem, hogy a labirintusba érve a térkép folyamatosan segítette felfedezésemet (bár volt hangulata egykor a szorgos rajzolgatásnak is), és különösen hasznos az a lehetőség, hogy a nekünk valamiért fontos pontokra zászlót tehetünk, és ahhoz még jegyzetet is készíthetünk. Én így jelöltem meg például azokat a ládákat, amelyeket kulcs hiányában még nem tudtam kinyitni.

Gondolom, sokakat érdeklő kérdés a karakterek fejlődése. Csapatunk tagjai tapasztalati pontokat kapnak tetteikért. Ez nem csak a csaták megvívása után fordulhat elő, hanem például a szakértelmek használatakor (pl. csapdafelfedezés és eltávolítás) is. Bizonyos pontszám elérése után pedig következik a szintlépés; ennek a részleteibe itt megint nincs tér belemenni.

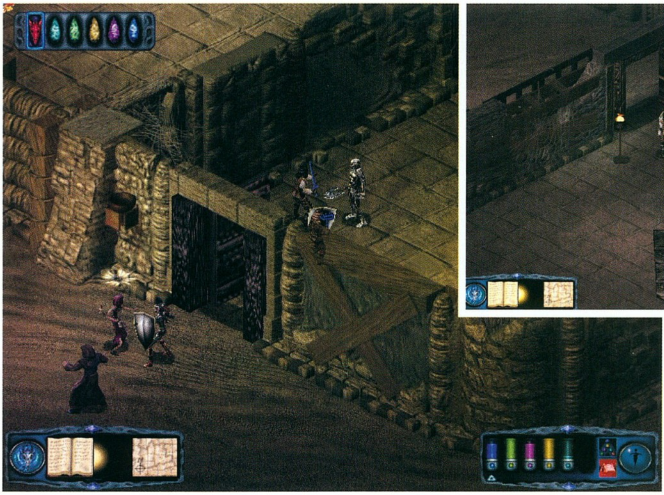
Emlékszem, annak idején, amikor a Baldur's Gate szóba került, sokak a rengeteg párbeszédtől riadtak vissza. Ezúttal most nem kell ettől tartani, bár ez a történet sem szűkölködik párbeszédekben, ám azok jóval rövidebbek és egyszerűbbek. A válaszokat, il-

DUNGEON & DRAGONS 3. KIADÁS

Eredetileg úgy volt, hogy a Ruins of Myth Drannor a Dungeons & Dragons 2. kiadásának szabályrendszerére épül majd, ám végül nem így történt, hanem a legújabb, 3. kiadást vették alapul.

Néhány fontos különbség:

- módosított alaptulajdonság-rendszer (egységes bónuszok)
- d20 rendszer (a sebzésen kívül csaknem mindent ezzel dobunk)
- megjelentek a hősi képességek
- a szakértelmek bónusz értéket kaptak
- a félork választható faj
- új választható kasztok: monk, barbár



letve a kérdéseinket itt is a felsoroltak közül választhatjuk ki. Ritkán előfordul az is, hogy meghallunk valamit, s ezt nem tudjuk elolvasni, de akkor sincs gond, ha nem megy a megértése, mert az eseményeket regisztráló naplószerű jegyzetben megtaláljuk majd azt az információt, amelyet ezzel kapcsolatban tudnunk kell.

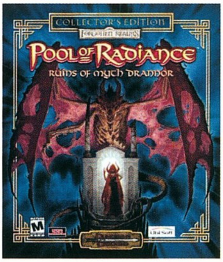
Végezetül pár szót ejtenék még a szörnyekről. Myth Drannor fenevadjai tagadhatatlanul intelligensek. Az orkok például csapatokban támadnak, arra agresszívak, aki leginkább sebezhető vagy a legnagyobb veszélyt jelenti rájuk, s ha már túlságosan megsérülnek, megpróbálnak elmenekülni. Az élőholtak serege természetesen nem ilyen találékony, öli, akit ér, de az elit réteg (gondolok itt például a cikkem elején említett wraith-re) köztük is komoly veszélyt jelent. Rajtuk kívül még csupán néhány mágiahasználó sámánnal szálltam szembe, több-kevesebb sikerrel. De mindenképpen azt mondhatom, érdemes odafigyelni, mit csinálsz és mikor, mert ha túléled, ezek a tapasztalatok sokat segíthetnek a következő támadó ellen...

Lassan befejezem, ennyi legyen elég a bétaverzióról. Remélem, sikerült felkeltenem az érdeklődéseteket. Nem ígérhetem, hogy a játék mindenkinek tetszeni fog, gondolom, a legtöbben várnak tőle valamit. Biztosan nehéz a régi kalandok megszépült emlékeinek folytatását tökéletesre alkotni, de a készítők jól láthatóan erre törekedtek. A program egészen más, mint az eddig megjelent, illetve készülő riválisai. Mindenképpen sok idő és türelem szükséges hozzá, ám úgy gondolom, megéri. Bár egy ilyen program sosem hozhatja vissza a baráti társaságban megélt szerepjátékos kalandokat, de közelíthet annak hangulatához. Minden mesélő másként teremt hangulatot, befogadótól is függ, hogy hat majd a történet. A Stormfront Studios csapata által kínált kaland minden bizonnyal sokak kedvence lesz, és olyanok is lesznek, akik már a kezdeteknél feladják a harcot. Azt hiszem, így van ez jól. A választás joga a miénk, ők csak mesélnek, mi döntjük el, álmodozunk-e velük egy kicsit vagy sem.

Lily

COLLECTOR'S EDITION

A Ubi Soft korlátozott példányszámban, gyűjtők számára külön szettet ad ki a játékból. A Pool of Radiance Collector's Edition a programon és a kézikönyvön kívül a következőket tartalmazza: egy szerepjáték modult, Carrie Bebris a játékkal egyidejűleg, azonos címen megjelent fantasy regényét, egy soundtrack CD-t és egy kockakészletet egyedi szütyővel.



KAPCSOLÓDÓ LINKEK

www.rpgplanet.com
www.stormfront.com

S.W.I.N.E. INTERJÚ

A PC Guruban már többször hírt adtunk egy ígéretes magyar fejlesztésről, amelynek munkacíme eddig Trial volt. Mivel a játék még az idén megjelenik, ellátogattunk a Stormregion csapatához, hogy megkérdezzük őket játékukról. Még most, az interjú megkezdése előtt bátran kijelenthetjük, hogy a S.W.I.N.E. megjelenésekor a kategória szerelmesei igazi, első osztályú taktikai RTS-sel lesznek gazdagabbak.

PCG: Mikor és hogyan kezdődött el a pályafutásotok, és mikor fogant meg bennetek a játék ötlete?

SR: A játék fejlesztését 1997-ben kezdtük, az kezdő magyar játékfejlesztőkhöz hasonlóan a S.W.I.N.E. is garázsfejlesztésnek indult. Az események 2000-ben gyorsultak fel, amikor a Channel 42 jóvoltából pártfogóra leltünk. Még abban az évben alig három hónap alatt elkészítettük a játék kezdetleges demóverzióját, amely végül a Fishtank révén kiadóra talált. Az akkor még ötfős csapat azóta tovább bővült: Bánki Horváth Attila – Maci - (Lead Designer), Mogyorósi Gábor – Mogyi -, Nagy László – Termi -, Ruzsányi Zoltán – Bruzsy - (ők mindannyian grafikusok), Bajusz Péter - Hyp-X -, Kőrözsi Tamás – Accord -, Nádasi Lajos – Lala - (a S.W.I.N.E. programozói), Gyulai Csaba – Floyd - (Designer) és Járási Tibor – Spender - (aki a hangeffektekért felel).

PCG: A csapatotok neve Stormregion. Honnan ered ez a név?

SR: A nevünk a származási helyünkre utal, ugyanis a csapat magja a Viharsarokból, Békés megyéből származik.

PCG: Mire vagytok a legbüszkébbek a S.W.I.N.E.-nal kapcsolatban?

SR: Tulajdonképpen mindenre:), de ami talán mindenki számára a legszembetűnőbb az a játék grafikája. Szerintünk minden tekintetben megállja, sőt, sok esetben meg is haladja napjaink valós idejű stratégiai játékainak látványvilágát. Ugyancsak büszkék vagyunk játék dinamikájára, élethű mozgásaira, a játékban rejlő taktikai-stratégiai elemek sokszínűségre és végül, de nem utolsó sorban a program hangulatáért felelős több ezer hanghatásra, amelyek igazán egyedivé teszik azt.

PCG: Mi volt a legnehezebb feladat, amellyel a játék fejlesztése közben meg kellett birkóznotok?

SR: Talán az egységek mozgatásáért felelős „Stay on Path" elkészítésével bajlódtunk a legtöbbet. Ez az első RTS, amelyben egységeink valósághűen ívben fordulnak, tolatnak, farolnak és ennek fejlesztése során sok probléma vetődött fel. A taktikai rész kidolgozása ugyancsak sok energiát emésztett fel, de úgy gondoljuk, hogy mindkét feladattal sikerült megbirkóznunk.

PCG: A képeket elnézegetve sokakban felmerülhet a kérdés, hogy vajon milyen gépen fog a játék elfogadható sebességgel futni?

SR: A S.W.I.N.E. egy 466-os Celeronnal és TNT 2-vel már tökéletesen fut. Mi is ezen a konfiguráción teszteljük, és eddig semmiféle gondunk nem volt vele. Természetesen, aki a maximális, 1600x1200-as felbontásban szeretne játszani vele, annak komolyabb hardverre (700-as Celeron, GeForce 2 Mx) lesz szüksége.

PCG: Gondolkodtok-e küldetéslemez vagy esetleges folyatás elkészítésén?

RS: Erre a kérdésre még korai lenne válaszolni, de természetesen örömmel elkészítenénk mindkettőt. Ha a kiadó is úgy akarja, és a játék visszhangja is pozitív lesz, biztosan belevágunk mindkettőbe.

PCG: Gondolom, mindannyian sokat játszotok. Felsorolnátok az olvasóknak, hogy melyek a kedvenc játékaitok?

SR: Természetesen: a Dark Omen, a Zed, a Thief, a Baldur's Gate és a Fallout sorozat, az Unreal Tournament, a Quake 3 Arena, a Panzer sorozat, a Need for Speed sorozat, a Warcraft 2, System Shock 2 és végül, de nem utolsó sorban a StarCraft.

PCG: Napjaink legkedveltebb szórakoztató elektronikai termékei a konzolok. Terveztek-e esetleges Xbox változatot a játékotokból?

SR: A kiadó kérésére jelenleg erre a kérdésre nem válaszolhatunk :) !

PCG: Milyennek látjátok a hazai játékfejlesztés jövőjét?

SR: Reméljük, hogy Magyarország Közép-Kelet-Európa legjelentősebb fejlesztői bázisává válik, hiszen eddig minden egyes hazai fejlesztés jelentős sikereket ért el külföldön. Reméljük, hogy a S.W.I.N.E. is az elődökhöz hasonlóan pozitív visszhangot kap.

PCG: Ezt mi is kívánjuk nektek. Köszönjük a meghívást. Sziasztok!

SR: Mi köszönjük. Sziasztok!

Sasa

S.W.I.N.E. - FIRST LOOK

StartBox

Fejlesztő: Stormregion
Kiadó: Fishtank Interactive
Web: www.stormregion.com

A PC Guruban már többször hírt adtunk a magyar illetőségű Stormregion S.W.I.N.E. című, taktikai elemekkel ötvözött, valós idejű stratégiai játékáról. Mivel a játék megjelenésének dátuma vészesen közeleg, úgy gondoltuk, hogy meglátogatjuk őket, és alapos tesztelésnek vetjük alá az immáron béta állapotban lévő játékot.

A HIEDELMEKKEL ELLENTÉTBEN

Már rögtön itt az elején fontos kijelentést kell tennem. A S.W.I.N.E. című játék annak ellenére, hogy a malacok és a nyulak ádáz háborújáról szól, nem gyerekjáték, hanem ízig-vérig profi valós idejű stratégia; olyan, amilyennel eddig még nem találkozhattunk a PC-s játékok történelmében. Az igazat megvallva engem is meglepett, hogy a parádés és bájos menürendszer mögött egy minden elemében tökéletesen kidolgozott taktikai RTS rejtőzik.

GRAFIKA, TE CSODÁS

Gondolom, a képeket elnézegetve mindenki egyetért abban, hogy a S.W.I.N.E. képi világa gyönyörű. A program minden egyes harci egysége tökéletesen animált, a tankok csövét elhagyó füst engedelmeskedve az aktuális szélviszonyoknak tovaszáll, az egységek dinamikusan követik a terep minden egyes szegletét, s ha netán hirtelen megálljt parancsolunk nekik, akkor azok minden egyes szerkezeti eleme a fizika törvényeinek engedelmeskedve viselkedik. Számomra a S.W.I.N.E. legnagyszerűbb, eddig soha nem látott újdonságát az egységek mozgatásáért felelős „Stay on the Path" algoritmus jelentette. E tulajdonság beépítésének köszönhetően elfeledkezhetünk a valós idejű stratégiák szemet szúró, egy helyben forgolódó egységeinek látványától. A SofP-nek köszönhetően ugyanis a harci masinériák mindig íven fordulnak, sőt, az sem ritka, hogy a kijelölt járgány „Y" fordulóval tolat ki társai közül. Ugyanennek az algoritmusnak köszönhető a hirtelen és nagy sebességgel közlekedő eszközök kanyarodásakor történő kifarolás is, ami még a hardcore játékosokat is egy kis rodeózásra készteti. Ugyancsak példaértékűen kidolgozott az időjárási viszonyok megvalósítása. Az eső és a hó fantasztikus hangulatot árasztva hullik a csatatérre. Természetesen a Stormregion játéka sem mellőzi az átvezető animációkat. A minden második küldetés sikeres teljesítése után látható renderelt filmek a történetmesélés mellett a játékosok megnevettetését is célul tűzte ki.

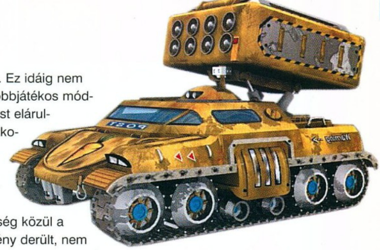
STRATÉGIA ÉS TAKTIKA MINDENEK FELETT

Mint azt már az elején is említettem, a S.W.I.N.E. a humoros kerettörténete ellenére vérbeli stratégiai játék. Ezt támasztja alá az egységek kombinálhatóságának köszönhető sokszínűség és a kombinált „Fog of War" megvalósítása is. Fontos megjegyezni, hogy a küldetések alatt megmaradt harci egységeinket továbbvihetjük a missziókban, amelyekben azok természetesen tapasztalati pontokat szereznek. A megszokottakkal ellentétben a fokozatosan fejlődő egységek előléptetésük alkalmával ezúttal nem csak egy apró csillagot, hanem teljesen új grafikus megvalósítást is kapnak. A veterán egységek ütött-kopott külsővel és sok-sok extrával (pl.: páncéllemezekkel) lesznek gazdagabbak.

Ugyancsak a taktikai elemeket bővíti a játékban szereplő pillanat állj funkció is, aminek köszönhetően nyugodtan kiadhatjuk utasításainkat az egységeinknek. Az így kiadott utasításlánc természetesen a pillanat állj funkció megszüntetése után automatikusan végrehajtódik. Állítólag a játék fejlesztői közül a Panzer General rajongói kizárólag így hajlandók játszani a játékkal. Az imént említettem a kombinált „Fog of War" opciót, amely a S.W.I.N.E.-ban a megszokottaktól eltérően működik. Ezúttal ugyanis az egységek tényleg látnak, azaz, ha netalán az ellenséges egység házban vagy a fák között rejtőzik, nem vesszük észre azt, annak ellenére, hogy a játéktér immáron teljesen belátható. Ennek az opciónak köszönhetően ismét a taktikai elemek száma nőtt, hiszen így kihasználhatjuk a terep adta lehetőségeket, aminek eredményeként a stratégiailag fontos magaslatok nagy szerephez jutnak.

AZ INTERFÉSZ

Eddig még nem beszéltem a játék irányításáért felelős rutinról, pontosabban a „Stay on Path" opcióról már ejtettem pár



szót. Az imént emlegetett újításon kívül azonban a S.W.I.N.E. még jó párat tartogat, amelyek közül talán a legfontosabb az egységek kombinált irányíthatóságában rejlik. Lássuk, mit is jelent mindez. A S.W.I.N.E.-ban külön utasítást adhatunk a tankot vezető, illetve a lövegtoronyban tevékenykedő személynek. Míg az előbbinek az állj, támad és menekül, addig az utóbbinak a nem lő, megtámad mindenkit, illetve a viszonozza a tüzet utasítás adható. Ennek az opciónak köszönhetően kivitelezhető az, hogy harci járművünk az ellenséget meglátva, minden egységre tüzet nyitva automatikusan visszavonul az. Ugyancsak újdonságként debütál az, hogy a billentyűzet teljes nélkülözésével is kommandírozhatjuk csapatunkat. A kijelölt egységeket ugyanis a bal felső sarokban lévő „+" gombbal alakulattá avanzsálhatjuk, sőt, ha több csapatunk van, akkor a Norton Commanderből ismert „Drag and Drop", azaz megfogom és rádobom módon össze is vonhatjuk.

AZ EGYSÉGEK

A S.W.I.N.E.-ban mind a malacok, mind a nyulak oldalán 10 földi, 2 légi és 3 utánpótlást szolgáló egységgel találkozhatunk nem beszélve a telepített bunkerekről és fix földi egységekről. Mint ahogy azt már említettem, a játék során ezek az egységek tapasztalati pontokat szereznek, aminek következtében fejlődnek is. Nem esett még szó azonban a csaták során szerzett pontértékekről, amelyek pénz formájában realizálódnak. Az így szerzett összeget kedvünk szerint levásárolhatjuk. A csaták végén ugyanis megjelenik a vásárló képernyő, ahol új egységekre tehetünk szert, illetve a már meglévő egységeinket tuningolhatjuk fel (több páncél, plusz üzemanyag, nagyobb látótávolság stb.). Fontos megjegyezni, hogy a S.W.I.N.E.-ban minden egység véges számú üzemanyaggal és lőszerrel rendelkezik, aminek köszönhetően előfordulhat, hogy a csata hevében kifogynak belőlük. Ekkor, ha megfelelő pénzmaggal rendelkezünk, utánpótlást kérhetünk. Ehhez nincs más dolgunk, mint a vásárlás gombra klikkelve kiválasztani a kívánt eszközt, amely lehet akár egy vadi új tank is, majd ezt követően le kell raknunk az utánpótlást szállító helikopternek a jelzőrakétát. Az üzemanyag és a lőszer utánpótlására szolgáló pótkocsik mellett kérhetünk szerviz kocsit is, amelynek funkciója gondolom, mindenki számára értelemszerű. Fontos azonban megjegyezni, hogy ezek az egységek önmagukban képtelenek a helyváltoztatásra, ezért nem árt, ha trailert is vásárolunk hozzájuk. Ez idáig nem esett még szó a többjátékos módról, de azt már most elárulhatom, hogy a pótkocsis egységek kis ügyességgel elcsenhetők ellenfeleinktől.

A két légi egység közül a helikopterre már fény derült, nem beszéltünk még azonban a Commander Jeepről hívható repülőgépről, amely a kívánt helyen szőnyegbombázásba kezd.

A földi egységek tekintetében a S.W.I.N.E. ugyancsak megállja a helyét, ugyanis minden egység különleges tulajdonsággal rendelkezik (pl.: némelyik tank képes beásni magát, ekkor magától értetődően jóval nehezebb kilőni azt).

A KÜLDETÉSEK FELÉPÍTÉSE ÉS A TÖBBJÁTÉKOS MÓD

A valós idejű stratégiai játékoktól már megszokott, hogy a missziók nagy része a „menj ide, és pusztítsd el azt" lehetőséget nyújtja a játékos számára. A S.W.I.N.E. készítői ezen a területen is megpróbálták, ha nem is újat, de változatos játékmenetet létrehozni. Lesz pl.: olyan küldetés, amelyikben egy gát fölrobbantása a cél annak érdekében, hogy a lezúduló víztömeg elmossa a galád disznó hadat, de az sem lesz ritka, hogy egyszerűen csak meg kell védenünk a stratégiailag fontos objektumokat.

Ugyanez a változatosság jellemzi a többjátékos módot is. A szokásos Deathmatch és Team Deathmatch (csapatjáték esetén a minimap alatt az egérkurzor koordinátái is leolvashatók, ennek köszönhetően társainktól pontosan pozícionált utánpótlást vagy szőnyegbombázást kérhetünk) mellett több játékmód is helyet kapott.

A Count Down játékmódban legnagyobb ellenfelünk az idő lesz: az előre meghatározott intervallum alatt csak arra kell törekednünk, hogy minél több pontot érjünk el.

A Domination módban az Unreal Tournamentből már jól ismert stratégiailag fontos helyek birtoklásáért járó pontok gyűjtése a cél. Az legutolsó játékmód a Capture the Flag, ahol a harc értelemszerűen az ellenséges zászló megszerzéséért folyik.

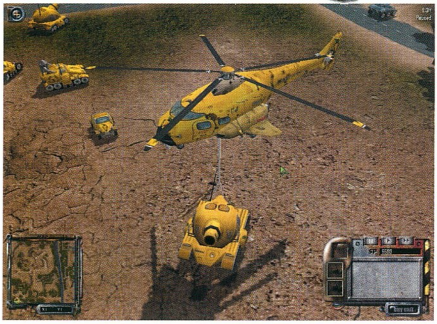
UTÓZÖNGE

Mint ahogy már a bevezetőmben említettem, a S.W.I.N.E. igazi, élvonalbeli stratégiai játék, mely minden tekintetben megállja a helyét a nagyokkal szemben. Minden eleme aprólékos, alapos munka gyümölcse, ami tovább öregbíti a magyar játékfejlesztés hírnevét, olyan munka, amelyikre büszkék lehetünk, és melynek nemzetközi sikerét tiszta szívből kívánjuk. Gratulálunk fiúk!

U. I.:

Sajnos a helyhiány miatt sok mindenről nem esett még szó, de ígérjük, hogy még a játék megjelenéséig fokozatosan informálunk benneteket a S.W.I.N.E.-nal kapcsolatban.

Sasa



RALLY TROPHY - FIRST LOOK

StartBox

Fejlesztő: Bugbear Entertainment
Kiadó: JoWood Entertainment
Web: www.rallytrophy.com

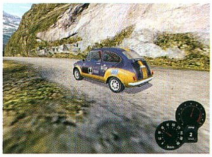
Az újság új rovata, a First Look autószimulátoros részének indulását igazi nagyágyúval kezdi: a Rally Trophyval. „Szakmai berkekben" (hú, ez egy kicsit nagyképű volt, bocs, ezért az idézőjel) óriási várakozás előzi meg a programot, a jól adagolt különböző előzetes ismertetők felcsigázták azokat a gamereket is, akik egyébként nem autószimulátor-megszállottak. A fanatikusok már ott tartanak, hogy bármilyen kis hírt is szinte habzsolva olvasnak, rendszeresen kutatják az új információkat, és szorgalmasan töltögetik le a megjelenő tizensok megás videofelvételeket (eddig a svéd, svájci illetve az orosz pályáról jelent meg egy-egy rövid film). Én is így tettem, és épp ezért különös módon megörültem, amikor a kiadó képviselője kezembe nyomott egy CD-t azzal a felkiáltással, hogy tessék, ki lehet próbálni. Azon nyomban belevetettem magam, és a rohamosan közeledő lapzárta ellenére is nagyon sokat játszottam vele.

LÁTVÁNYORGIA

Bár mindössze három autóval lehetett menni három ország összesen 5 pályáján, ez is elég volt hozzá, hogy kijelenthessem: gyöngyszem készül a Bugbear Entertainment műhelyében. Mikor elindultam, hangos koppanást hallottam: leesett az állam. Ilyen gyönyörű tájat monitoron még nem láttam. A press képek alapján már fenomenális grafikára lehetett számítani, de mindezt mozgás közben megtapasztalni, az leírhatatlan érzés. Az autók olyanok, mintha fényképen nézné őket az ember, a textúrák tűélesek, a tereptárgyak részletgazdagok. A fák, a bokrok, az útfelület, a nézők, a kövek mind élményszámba mennek. És nemcsak a pálya közvetlen környezetében, hanem jóval távolabb is mindent kidolgoztak, lehet bóklászni össze-vissza.

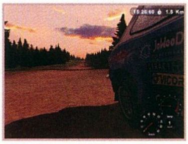
Élvezet így vezetni. A por- és hófelhő tényleg átláthatatlan (ilyen profin még egyetlen autós játékban sem volt megcsinálva), a kipufogóból kijövő füst szinte megszólal (külső kamerából nagyon jól látni, hogy ha gázt adsz, akkor nagy feketeséget ereget magából; marha jó), és a belső nézet is tűrhető (látszik a versenyző keze, sebességváltáskor és a kézifék meghúzásakor lenyúl, ahogy kell). A motorhangot is jól eltalálták: ahogy egyre többet hallgatom, olyan érzésem van, mintha benne ülnék az autóban. Alacsony fordulatszámon csak duruzsol, 4-5 ezres fordulat fölött viszont már hörög, üvölt, ordít. Kár, hogy az újsághoz nem tudok hangfájlt csatolni nektek :(. Nagyon jól követi az út egyenetlenségeit, ha ugrat az autó, hirtelen felbőg, kisebb bukkanók meg-megdobják a hangmagasságot, az pedig egyszerűen frenetikus, ahogy kerékkipörgéskor a mutató a piros mező közelében táncol. Egy negatívum azért van: fékezéskor a hangerő elmegy (remélem, ezt a végleges játékban kijavítják, valószínűleg nem volt még idő megcsinálni, mert hasonló szituációban, motorféket alkalmazva nem halkul el).

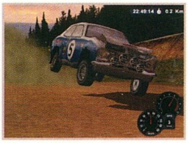
A tesztelt verzióban a fizika még nem volt teljesen kész, de az bizton állítható, hogy a fiúk jó úton járnak. A három kipróbálható autó érezhetően különbözött egymástól, és mindegyik teljesen reálisnak tűnt. A 100 lovas, 1020 kilós Volvo Amazon (1962-ben gyártották) volt a leglomhább, 120 km/h-t lehet belőle kisajtolni, végig attól féltem, hogy mindjárt szétesik. A Ford Lotus Cortina (1963-as kiadás) a kisebb súlyával (900 kg) és nagyobb teljesítményével (140 LE) fürgébben ment, ám nem feküdt annyira az úton. A legerősebb, 230 LE-s Ford Escort RS 2000 pedig nagyobb súlya (1027 kg) ellenére szinte felgyűrte maga alatt a pályákat, olyan, mint egy vadállat (nevében a 2000 természetesen nem az évjáratot jelöli, hanem a hengerűrtartalmat, egyébként 1971-es). A Volvóval érdemes kezdeni, és onnan haladni felfelé, a vezetésbeli eltérések rendkívül jól kijönnek. Az irányítás billentyűzettel nehézkes, de ez nem azt jelenti, hogy rossz, hanem a hátsókerék-meghajtás miatt nem könnyű a járgányokat az úton tartani. A kormánymozdulatokra jól reagálnak, a kanyarodás sebességét okosan kell megválasztani, az ugratókra ésszel kell rámenni, továbbá kerülni kell az árkokat, a farönköket, mert kíméletlenül megdobnak (ahogyan az egy szimulátortól elvárható). Az ellenkormányzások hatásosak, és kis gázadásokkal is lehet korrigálni.



Öt szakaszt lehetett kipróbálni: három oroszt, egy svédet és egy svájcit. Az orosz táj leginkább a finn rally pályáihoz hasonlítható, kiváló útminőség sok ugratóval és trükkös kanyarokkal. Van száraz és esős időjárás, ám az autók másféle viselkedésében ez nem mutatkozott meg. Svédországot természetesen a havas útvonal jelentette, de ez még nem volt kész,

EGY RONCSAUTÓ – S EZER A RUHÁJA





mert a többitől csupán grafikában különbözött, a fizikában változás nem volt tapasztalható. Svájc a rá jellemző hegyvidékkel képviseltetí magát.

A sérülésmodellezés sem volt még egészen belőve, a kocsik főleg csak külsőleg amortizálódtak. Kis koccanástól a lámpabúra törik be, frontális ütközéstől a motorháztető engedi el magát, egyéb elefántpuszkiktól a karosszérián tapasztalhatunk látványos torzulásokat, a kerekek-

ben nyolcas lesz, és a rugók is elfáradnak: a verda úgy fog hullámozni, mintha a tengeren ringana. A belső sérüléseket tekintve az összkép még nem tökéletes, ugyanis ezek nincsenek egyértelmű hatással az irányíthatóságra. A motor folyamagukat a saját ígéretükhöz, miszerint valóságos sérülésmodellezést építenek be a játékba.

NYÍLT LEVÉL

Kedves Bugbear!

Gratulálok játékukhoz, igazán elnyerte a tetszésemet. Szeretnék hozzájárulni, hogy a végleges verzió tökéletes legyen, ezért engedjenek meg néhány javaslatot (gondolom, ezek nagy többségére amúgy is gondoltak, de hátha tudok használható ötleteket felvetni):

- a szakaszok ne legyenek ilyen rövidek, a játékosok elsöprő többsége szívesen venne legalább 10 km-es távokat is;

- egy jól megszerkesztett karrier-mód sokat dobna a hangulaton;

- minél több tuningolható alkatrész közül lehessen választani, és egy elemre akár többször is lehessen pénzt költeni (ugyanabból 2-3 féle legyen);

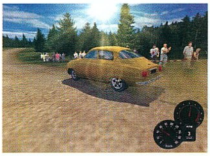
- a motort lehessen széthajtani, ha összetörtem a fényszórókat, akkor ne világítson, a sérülések legyenek látványosabbak (lógó lökhárító, belső nézetben is bepókhálósodó szélvédő, lerepülő motorháztető, betört ablak stb.);

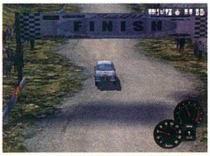
- a hátsókerék-meghajtás öszszes előnye és hátránya jobban domborodjon ki (gondolok például az ilyen típusú autókra jellemző erőcsúsztatásokra, farolásokra).

Bízom benne, hogy a módosított megjelenési időpontban, tehát novemberben kézbe vehetjük ezt a nagyszerű játékot, és sokáig fogjuk örömünket lelni benne. További sikeres munkát kívánok.

Üdvözlettel:

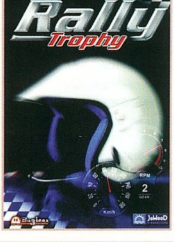
Tasnádi Zoltán





TÉNYEK

A játékban tizenegy autótípus szerepel majd. A választék: Lancia Fulvia Coupe 1.6 HF, Alfa Romeo Gulia GT, Fiat 600 Abarth, Lancia Stratos, Renault Alpine A 110, Volvo Amazon, Saab 96 V4, Opel Kadett Rally Coupe, Mini Cooper 1275S, Ford Escort MK1 RS 2000 és Ford Lotus Cortina. Eredetileg a tervek között szerepelt még egy márka, de ez licencgondok miatt kimarad a játékból. A pletykák szerint az egészen részletes sérülésmodellezésben nem tudtak a felek megegyezni, a készítők nem voltak hajlandók engedményre (igazuk is van, ha a többi kocsi törik, akkor nincs kivétel, furcsán vette volna ki magát egy különc autó, amelyik nem sérül). Nem érdemes ezen bánkódni, a lista így is fantasztikus.



Öt ország közül választhatunk majd, és a rájuk jellemző útviszonyokból (a teljes táv 42 szakasz lesz). Oroszország, Svédország, Finnország, Svájc és Kenya jelenti a kínálatot.

KAPCSOLÓDÓ LINKEK

www.eurogamer.net/content/p_rallytrophy

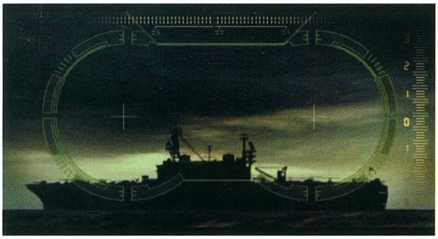
rally.jowood.de/rally-d/index.php

WW: BLACK GOLD

StartBox

Fejlesztő: Reality Pump
Kiadó: JoWood
Web: www.world-war3.com

Ezt már szeretem! Alig egy hónap telt el azóta, hogy lehordtam a The Nationst, jól leközépszerűztem az összes JoWood-játékot, és az osztrák cég máris szépített. Ugyan most megjelent játékuk, a WW: Black Gold sem világklasszis, de legalább már érezni lehet a fejlődést nyugati szomszédainknál. Azt hiszem, ez volt az első olyan JoWood-termék, amelyikkel többé-kevésbé önfeledten tudtam szórakozni, bár rengeteg apró (és súlyosabb) hiba gondoskodik arról, hogy a játékos hamar elfelejtse ezt a programot is.



LÉPJ OLAJRA!

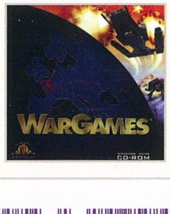
Mint azt a játék alcíméből sejteni lehet, a keretsztori központjában a „fekete arany”, vagyis az olaj áll. A nem is olyan távoli jövőben (a készítők szerint pontosan 2001. októberében, de erre nyugodtan rászámolhatunk pár évtizedet) a világ rádöbben arra, amit egy maroknyi zöldszervezet már napjainkban is próbál hangoztatni, nevezetesen hogy a Föld kőolajtartalékai vészes gyorsasággal merülnek kifelé. A történet kezdetekor még körülbelül 10-15 évre való nafta áll rendelkezésre, és – mivel ez túl rövid idő a hatékony alternatív energiaforrások kifejlesztéséhez és bevezetéséhez – e kevéske fekete löttyöt kellene értelmesen elosztani a világ népei között. Az „értelmes” szó olvasata természetesen minden érdekcsoportnál más. Egy titkos (és igencsak naiv) nemzetközi geológiai kongresszus résztvevői például szigorú ellenőrzés alá szeretnék vonni a teljes olajkészletet, és abból csak indokolt esetben adni az azt igénylő országoknak. Az USA ezzel szemben a „dögöljön meg mindenki, aki nem amerikai”-elvet alkalmazná, míg az orosz távárisok a népesség cirill betűket ismerő része között osztanák el a fekete aranyat. Egy dologban azonban mind egyetértenek: mindenekelőtt le kell rohanni Irakot, és... khm, „privatizálni” az ottani olajkutakat, amelyek a teljes tartalék igen nagy százalékát teszik ki. Ez az elképzelés természetesen nem nyeri meg a Szaddam & Tsa. kisvállalkozás tetszését, ezért a felek a tárgyalásos rendezés helyett újabb, vidám világháború mellett döntenek, hátha sikerül a „legintelligensebb fajnak” a harmadik próbálkozásra kiirtania magát... A játékban tehát USA, Oroszország és Irak között választhatunk – azért én szívesen kipróbáltam volna a harcot az említett nemzetközi tudóscsoport oldalán is, valamint logikus lett volna bevonni a buliba az EU-t, Japánt, esetleg a Közel-Kelet néhány országát. Sebaj, a három sem kevés, és a szembenálló népek hoznak annyi változatosságot a játékba, amivel már elégedett lehet az ember.

JACK, IVÁN ÉS ALI-AHMED

Mint a fentiekből kiderülhetett, a WW stratégiai játék, egészen pontosan: full-3D-s motorral megáldott real-time haddelhadd. Vesszőparipám, hogy ebben a műfajban a választható felek felfogásának, taktikájának, erősségének és hátrányának, egység- és épületkészletének különbözniük kell, ellenkező esetben mi értelme lenne kipróbálni a játékot az összes lehetséges szembeálló csoporttal? A WW-ban egészen jól megoldották ezt a kérdést, egy-két játéktervezési bakit leszámítva három eltérő egyéniségű nemzetet kapunk a játékban. A jenkik előnye természetesen abban áll, hogy a legmodernebb hadi gyilkológépeket használják, ráadásul gyorsan ki tudják fejleszteni az új technológiákat. Mivel azonban a Washington és Bagdad közti távolság tengeri mérföldben mérve is jó néhány ezres, a csillagos zászló katonái kapják meg leglassabban az utánpótlást, és nekik lesz legtöbbször szállítási gondjuk. Elsősorban a hidegháborús hajrának köszönhetően még az oroszok is katonai nagyhatalomnak számítanak. Olcsó, és viszonylag megbízható harci kütyüket birtokolnak, ám a

1998 - WAR GAMES

A Háborús játékok című film alapján készült játék volt az egyik első 3D-s világháborús stratégia, amely szabad kamerakezelésével és remek pályáival lenyűgözte a közönséget. Érdekesség, hogy a missziók forgatókönyvét az eredeti film rendezője, John Badham készítette.

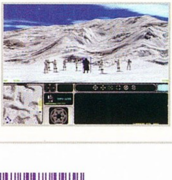


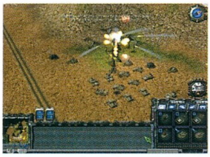
1998 - WAR OF THE WORLDS

Nem kellett sokáig várni, hogy a War Games követkőkre találjon. Ezek közül az egyik legszínvonalasabb a War of the Worlds volt, amely H. G. Wells klasszikus regényét dolgozta fel. A 3D-s harcokat egyetlen, hatalmas hadjáratba foglalták a készítők, amelyet a Defender of the Crownból ismert térképesterületfoglalós módszerrel lehetett levezényelni.

2000 - FORCE COMMANDER

A valaha elkészített legrosszabb 3D-s RTS, amely egyben a világ játékosainak egyik legnagyobb csalódása. „Star Wars-játékot nem lehet elrontani” – hittük mi, ám a LucasArts a rettenetes motorral, az idejétmúlt játékelemekkel és a töméntelen mennyiségű buggal rácáfolt reményeinkre.





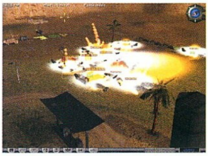
tajgai szervizek nem működnek túl hatékonyan, ezért őket választva a sérült egységek és épületek javításával fog meggyűlni a bajunk. Az irakiak vannak a legnehezebb helyzetben: a hamburgerzabálókat és a korábbi szövetséges usankásokat egyaránt utálják, ám technikai fejlettségük siralmas. Idejétmúlt felszerelésüket nagy létszámukkal és a hazai terep adta előnyökkel (mindenekelőtt rejtőzködéssel) próbálják kompenzálni, és nem elhanyagolható az a jellemzően iszlám fanatizmus sem, amivel szent dzsihádjukat kezelik (elég, ha csak az öngyilkos egységekre gondolunk). A fentiekben vázolt változatosság a játékban is érezhetően jelentkezik, s bár az egységek játékelemként megállják a helyüket, az épületkezelésen még akadt volna javítanivaló.

EGYSÉG, KÉTSÉG

Az egységek legnagyobb erénye talán az, hogy létező dzsipek, tankok, helikopterek és más harcászati eszközök alapján készültek. Így küzdhetünk többek között az amcsik Hummer dzsipjével, iraki oldalon a T-72-es tankkal (az oroszok a T-80-as „nagytesót" használják), de a híres Comanche helikopter és a Chinook szállítókopter is feltűnik majd – összesen körülbelül 30-40 fajta, jelenleg is létező harci játékszert irányíthatunk. Ezek között a szokásos pofonosztókon kívül találunk néhány érdekesebbet is: az aknarakó, javító, radarzavaró, rejtőzködő és kamikaze egységek mellett akad olyan, amellyel ellenséges épületet és egységet foglalhatunk el, valamint találunk még bulldózert és mérnöki alakulatot is (az előbbi tereprendezésre alkalmas, míg az utóbbival kisebb létesítményeket – pontonhidakat, falakat – húzhatunk fel). Ez a sok lehetőség az élethű elemekkel (hogy mást ne mondjak, ami a valóságban kétéltű, az a játékban is át tud kelni a vízen) és az egységek tapasztalaton alapuló fejlődésével megspékelve kifejezetten élvezetes

turmixot eredményez. Annyira sokféle úton indulhat el az ember, hogy hirtelen nem is tudja eldönteni, hogy mihez kezdjen a rendelkezésre álló erőforrásokkal, milyen előnyre „gyúrjon" (szerencsés döntés, hogy csak egyetlen nyersanyag szükséges az egységek előállításához, természetesen az olaj, amely a programban rögtön pénzzé konvertálódik). Sajnálatos módon azonban létezik beépített egységlimit (70), amit az ember már az első küldetésekben is hamar elér, úgyhogy egy mozzanat szinte minden misszió során meg fog egyezni: takarékossági okokból védelmi célokra nem egységeket, hanem épületeket fogunk rendelni. Ez nem nehéz, mivel mindennek megvan az ellenszere a katonai objektumok között (légvédelmi tornyok, bunkerek, kémiai fegyvereket elhárító rendszerek stb.), ám nagyjából ez minden, amit pozitívumként lehet felhozni az épületek mellett. A változatosság ugyanis a létesítmények esetében már nem volt tervezési elv, így néhány védelmi épülettől eltekintve a három náció honvédségi objektumai csak grafi-

kájukban különböznek egymástól. Ennél is nagyobb baj, hogy az épületekkel kapcsolatosan már a játékmenet vonatkozásában is súlyos negatívumokat említhetünk meg. Példának okáért az áramgenerátor két épületet tud ellátni delejjel. Ez egyáltalán nem logikus, mert ez a két létesítmény lehet két kis olajtorony, de akár két repülőtér is – sokkal jobb lenne, ha a generátorok valamilyen áramegységet termelnének, és az épületek azt fogyasztanák méretüknek megfelelően. A leszállópályák esetében (amelyek tulajdonképpen egységgyártó épületek, mivel a szállítórepülők és –helikopterek ezeknél az épületeknél teszik le az elkészült egységeket) még durvább hiányosság ront a játékmeneten: hiába építünk kettő, három vagy huszonöt leszállópályát, az egységek ugyanolyan lassan érkeznek, mintha csak egy pályánk lenne (még akkor is, ha rengeteg pénzünk van). Ez (valamint a vé-



ges lőszerből fakadó állandó helikopteres újratöltögetés, ami engem kifejezetten idegesített) nagyon lelassítja a játékot, és ez nem egy real-time stratégiának okozta már a halálát…

SZENNY-GINE

Az eddigiek alapján a WW lehetne még nagyon jó játék, ám két szarvashiba tönkreteszi a jól elkezdett koncepciót. Az egyik baklövés a fantáziátlan játéktervezés, aminek köszönhetően az összesen 6 darab hadjárat (darabonként kb. 5 küldetéssel) legtöbb missziója ásítozásba fullad, mert hiába kapunk menet közben

újabb feladatokat, ha minden egyes küldetéscél kimerül az olyan klisékben, mint az „öld meg az ellent” vagy a „védd meg a parancsnokot”. Semmi meglepetés, semmi fordulat, a sztori csak apropó az újabb összecsapásokhoz, alibi történet, amely mindvégig a háttérben marad, és nem bontakozik ki küldetésről küldetésre, ahogy az elvárható lenne tőle.

A másik gondom maga az engine, amelynek ugyan vannak kifejezetten jó megmozdulásai, ám nagyon vénnek tűnik, és ezen semmi nem tud segíteni. Minden baj gyökere, hogy a motor láthatóan igen kevés poligont tud egyszerre kezelni (valószínűnek tartom, hogy az egységlimitet is emiatt vezették be), ezért a táj is darabos, az egységek szépsége pedig egy blokktégláéval vetekszik. Mindezek tetejébe a textúrák is döbbenetesen rondák, úgyhogy a játékosnak komoly asszociációs készséggel kell rendelkeznie, hogy rájöjjön arra, hogy a hatszögletű kerekeken „guruló”, szürke alapon szürke bitmapekkel textúrázott antennás hasáb tulajdonképpen az M29-es löveggel felszerelt Hummer dzsip, az amerikai gyorstüzérség büszkesége… A borzalmak azonban itt még nem érnek véget: az animáció szegényes (a kerekek és a lánctalpak egyáltalán nem mozognak), a kevéske tájelemmel nincs interakció (én elvárnám, hogy egy M-80-as tank eldöntögesse a kisebb fákat), a szállítórepülő pedig elegánsan bedől a tájba, ha éppen egy domb áll az útjában. A kijelölő körök és a kijelölt egységekhez tartozó látványelemek könnyeket csaltak a szemembe: utoljára a C-64-emen láttam ilyen rondaságokat. A kijelölés egyébként is érdekesen működik, mert a körök a négy égtáj irányában hajlandók csak megjelenni, így kell egy kis gyakorlás a csapatkijelöléshez, amit külön megnehezít az a tény, hogy az engine repülő egységek esetében az egységek árnyékát veszi a kijelölés alapjául. Mindezek tetejébe az egységek életerejét jelző csík a kameranézettel együtt nagyítódik és kicsinyítődik, így madártávlatból (ahonnan pedig a legjobban lehet irányítani a csatákat) lehetetlen megállapítani, hogy ki mennyire sérült. És ha már a kameránál tartunk: az egyik tengely mentén a kamera mozgása kötött, mindig a motor végzi, attól függően, hogy milyen zoomszinten vagyunk. Így a készítőknek sikerült elérni, hogy ne kelljen eget tervezniük, viszont emiatt máris nem beszélhetünk szabad 3D-s motorról, és ez 2001-ben már bizony gáz. Az irányítás is meglehetősen nehézkes lett: az egységek gyakran fáziskéséssel reagálnak az utasításaikra (a Total Annihilationben megismert láncolható parancsokról ne is álmodjunk), az útkereső AI pedig sikeresen meghülyíti a nagyobb csapa-

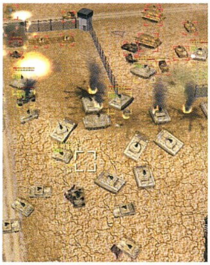
tokat, ha például egy szorosból akarjuk támadni valamelyik ellenséges bázist. Hogy valami jót is mondjak a motorról: dicséretes, hogy a terep szabadon változtatható, és a földalatti alagútrendszer is enyhít valamelyest a fentieken. Az élethű részletek remek kezelése (a napszakok és az időjárás változása, az egységeink lassabban haladnak homokos talajon, mint szikláson, vonatok húznak el az állomások mellett stb.) ma is megállja a helyét, és akad néhány 3D-effekt (éjszakai világítás a járműveken, porfelhők és hasonlók), amiből sokkal több is elkelt volna. Ezzel együtt ez az engine messze elmarad a közelmúlt (Z: Steel Soldiers, Emperor: Battle for Dune) vagy akár a régebbi múlt (Battlezone 2, Dark Reign 2) 3D-s RTS-motorjai mellett.

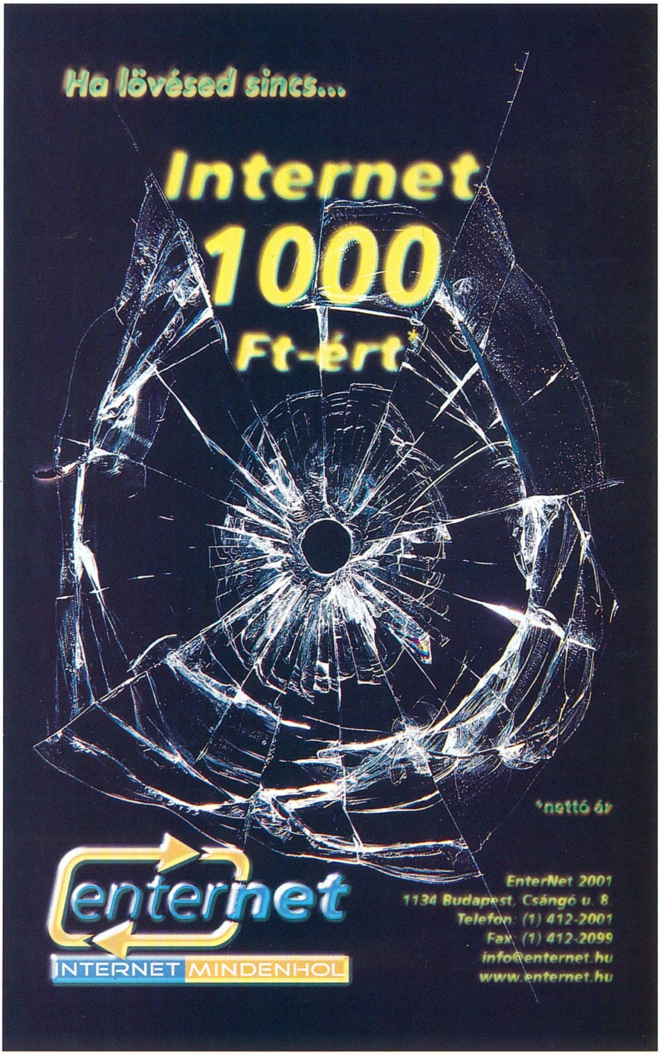
OLD-TIME STRATÉGIA

A WW: Black Gold igényesen, szívvel-lélekkel megalkotott játék, a rengeteg (elsősorban technikai) hiányosság miatt mégis olyan, mintha amatőr munka lenne. Pedig a játékost nagyon elkényeztetik: a szokásos multiplayer módok mellett térképszerkesztő is jár a játékhoz, a hadjáratok kellemes mozival kezdődnek és végződnek, a hol heroikus, hol világvége-hangulatú zenének köszönhetően pedig könnyen belefeledkezhetünk a játékba, ha nem a grafikára figyelünk. Azonban e program esetében már az alapokkal baj van: „old school" RTS akart lenni új technológiával, ami be is jöhetett volna, de a technológia is „old" lett, úgyhogy máris éveket késett az egész. Annyi bizonyos, hogy aki eddig nem kedvelte a stratégiákat, az nem ettől fogja megszeretni azokat. A stratégia-rajongóknak azonban nyugodt szívvel ajánlom, mert ujjgyakorlatnak nem rossz, és a JoWoodhoz képest a WW: Black Gold kifejezetten jó játék. Ráadásul én még csak a sajtóverziót teszteltem (6 helyett csak 3 hadjárattal), úgyhogy még az is elképzelhető, hogy a végleges változat veri az Emperort is (bár ezt kétlem). Én mindenesetre sokkal jobban elszórakoztam vele, mint az előző számban ismertetett The Nationsszel, annak ellenére, hogy most nem bájos amazonokat, hanem téglatankokat kellett irányítanom…

Stöki
stoki@vogel.hu

KAPCSOLÓDÓ LINKEK
www.strategyplanet.com





RED FACTION

StartBox

Fejlesztő: Volition
Kiadó: THQ
Web: www.red-faction.com

Amikor két évvel ezelőtt eljutott hozzám a hír, miszerint a Volition nevű űrhajó-szimulátorokra szakosodott cég belekezdett valamiféle FPS fejlesztésébe, kíváncsi gondolatok kezdtek megfogalmazódni fejemben. Elsőként olyan kérdések foglalkoztattak, miszerint hogyan is fognak megbirkózni ekkora stílusváltással, és milyen újításokkal lesznek képesek betörni az akciójátékok igencsak telített piacára. Aztán megjelentek az első képek, majd azok a rövid, sokatmondó animációk, amelyekben megmutatkoztak az időközben Red Factionre keresztelt project szemmel látható újdonságai: az emberszimulátorok történetében először képesek lehetünk szétrobbantani a pályák laza anyagú matériáit.

„A forradalom közeleg!" – harsogta a reklámszlogen, mi pedig csak vártuk a pillanatot, amikor végre saját magunk is eldönthetjük, hogy vajon mennyire volt jogos a cég mellkasdöngetése. Most, hogy végre kezeim közé kaparintottam a Red Faction majdhogynem véglegesnek nevezhető tesztverzióját, s a hosszú, kialvatlan játékórák képei még mindig szemeim előtt peregnek, kijelenhetem, hogy a RF olyan játék, amelyre érdemes lesz pénzt költenünk.

VISZONTAGSÁGOS BÁNYÁSZÉLET

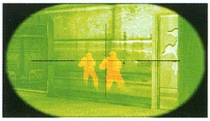
A történet bemutatására ezúttal nem szánok túl sok időt, hiszen úgyis az szolgál minden játék izgalmi serkentőjeként, s kár lenne lelőni előre a cselekmény fordulópontjait, de azt hiszem, semmi újat nem árulok el pár alapvető információ közlésével: főhősünk a hatalmas és kapzsi Ultor cég alkalmazottjaként végez különböző bányásztevékenységeket a Mars bolygón, ahol a rengeteg titokzatos haláleset és a „pofátlan" biztonsági személyzet miatt lázadás tör ki a munkások közt. Innentől kezdve hamar magával sodornak minket a történet eseményei, s nemsokára azt vesszük észre, hogy a Red Faction nevű felkelő mozgalom aktív tagjai közt próbáljuk meg helyretenni vérszívó munkaadóinkat (ez a helyzet az Emlékmás című filmből már ismerős lehet).

Mivel a játék előbb említett mozzanatai nem földi körülmények közt zajlanak, ezért rögtön az elején észrevehetünk pár szokatlan, leginkább az irányítást nagyban befolyásoló újítást. Először is a gravitáció jelen esetben jóval kisebb a Földön megszokottnál. Ezért aztán sokkal nagyobb ugrásokra lehetünk képesek, mint más FPS-ekben, amely tényt ki örömmel, ki pedig szájhúzások közepette fogad. Másodszor pedig mivel szkafanderbe bújva éljük dolgos kis életünket, még víz alatt sem okoz gondot a levegő hiánya – amit azért is tartok fontosnak megjegyezni, mert Egerszegi Krisztinát megszégyenítő távolságokat fogunk letempózni a Mars felszín alatti tavaiban. Így hát, ha képesek leszünk megbarátkozni e két alapvető különbséggel, akkor már kezdhetjük is melegíteni a New Game menüt.

De mielőtt ezt megtennénk, e tények tudatában is érdemesnek tartom mindenki számára ajánlani az indulás előtti gyakorló tréning kipróbálását. Hiszen a program legtöbb csínját e helyen fogjuk elsajátítani, hogy mást ne említsek, többek közt a csendes végrehajtást igénylő holttestpakolgatást, vagy a tengeralattjáró kezelését.

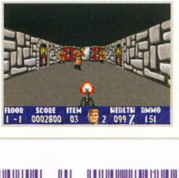
TECHNOLÓGIA ÉS KÜLALAK

Mint ahogyan azzal már sokan tisztában vagytok, a Red Faction nem külső készítésű motort épített be programkódjai közé, hanem a saját készítésű, ún. GeoMod Engine látja el a megjelenítéssel kapcsolatos teendőket. Ez a gépezet alapvetően rengeteg dicséretre méltó effektust képes a monitorunkra varázsolni, de saj-



1992

Az id software John Carmack vezetésével elkészítette a világ első First Person Shooterét, a Wolfenstein 3D-t. Az ezt követő években kiadott Doom és Doom 2 messze túlszárnyalta elődjét, és megteremtette a Multiplayer játékmód fogalmát.



1996

Az id software John Carmack vezetésével elkészítette a világ első, minden elemében poligon First Person Shooterét, a Quake-et. A játék hatalmas sikereket ért el; többjátékos opciója csakúgy, mint maga a játék mind a mai napig etalonnak számít az FPS-ek történelmében.

1998

A Digital Extremes által készített játék volt az első, amelyiknek sikerült felvennie a harcot a legyőzhetetlennek hitt id Software-rel szemben. Az Unreal fantasztikus képi világáért felelős grafikus motorja még ma, három év elteltével is megállja a helyét.

1998

A Valve fejlesztőcsapata elkészítette minden idők legjobb FPS-ét. Az id által készített Quake 2 motorral működő Half Life briliáns egyjátékos módjával új utat nyitott az FPS-ek világában.

nos a hosszas fejlesztésnek köszönhetően – amely valójában majd négy évig tartott – néhol megkopottnak, gyengécskének tűnik.

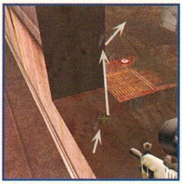
Ennek legfőbb előnyeivel már sokan megismerkedhettek a legutóbbi számunk CD-jén megtalálható demónak köszönhetően, miszerint a laza alapú kőzeteket, falakat bármikor lebonthatjuk a pályáról titkos utakat nyitva magunknak a játék legkülönbözőbb pontjain. Be kell vallani, hogy ez roppant egyedi, és valóban forradalminak nevezhető újdonság a hasonló kategóriájú szoftverek terén, de sajnos az egyszemélyes végigjátszás alatt nem igazán lesz a játékos rákényszerítve ennek a pazar technológiai lehetőségnek a kihasználására - de lényeg az, hogy ezt bármikor megtehetjük. Ráadásul a Geo-Mod technika nem merül ki a sima lyukrobbantgatás szórakoztató lehetőségében, ugyanis ha úgy adódik, hogy - tegyük fel - lőszert nem kímélve kibontunk egy hatalmas oszlop alól és tetejéről minden tartóanyagot, az a gravitációnak megfelelően alá hull. Egyszóval pazar, hatalmas lehetőségeket magában rejtő eljárás született ezzel a módszerrel, amelyet nagyon remélek, hogy hamarosan más szoftvergyártók is átvesznek saját projectjeikbe.

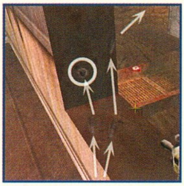
A másik „csoda", amely vizuálisan megbolondítja a néhol igencsak puritán pályákat, az a fényeffektusok mibenléte, azaz ezek volumetrikus hatása. Ugyanis a fényforrások nem csupán bevilágítják a Red Faction Marsbeli komplexumait, hanem jól látható fénycsóváik révén mérföldekkel szebbé varázsolják az egész játékot. Ilyen és hasonló apróságok – mint például az üvegablakok frenetikus berobbanásai - képesek elfeledtetni azt a tényt, hogy szinte egyetlen görbe felülettel sem találkozhatunk a játék során, s valójában az egész hóbelevanc baltával nyesettnek tűnik.

Ezenkívül beleköthetnék akár a textúrák kis felbontású méretébe, de ez is olyan tény, amely nem sokban befolyásolja azt a végeredményt, miszerint az egész grafikai megvalósítás átlagon felülire sikeredett. Kicsit ugyan elkésettnek érzem a technikát, amely idén debütált az RF-ben, mégse tudom száz százalékosan elítélni emiatt. Mindezt látva rájöttem, hogy nem sok hiányzik már ahhoz, hogy megszülessen a tökéletes FPS, amelyikben minden úgy

KAPÁSBÓL ÉS MANDINERBŐL!

Nem akarok születlenségeket összehordani, miszerint hasonló lehetőséggel még nem találkozhattunk FPS-ben, de a lényeg az, hogy én ilyet még nem pipáltam! Remélem, a közeli képeken jól látható, hogy miről is beszélek most, de ettől függetlenül elmondom: a játékban kilőtt lövedékek a fémes felületekről a becsapódási szögnek megfelelően elpattannak, azaz lecsúsznak. Ráadásul nem is akárhogyan, mert nemcsak követik azt az útvonalat, amelyet röppályájuk megkövetel tőlük, hanem ily módon - akár szerencsével, akár a nélkül - sebzést is okozhatunk. Ez a tény is jól demonstrálja az Engine-ben rejlő lehetőségek sokaságát, még akkor is, ha sok hasznát nem fogjuk venni e pazar „golyópattogtatásnak". (Ehhez kapcsolódóan jutott eszembe a Darwin-díjas történet, miszerint valaki egy alkalommal rálőtt elhalálozott haragosának sírkövére, s a golyó visszapattanva halálra sebesítette őt. Nem ide tartozik, de a valóságban gyakran történik hasonló baleset, így hát immáron örömmel üdvözölhetjük ezt az életszerűséget virtuális formában is.)





történik, ahogy azt a fizika törvényei megkövetelik. Talán majd a Doom 3 megmutatja, hogy milyennek is kell lenniük a vérbeli ember-szimulátoroknak, de addig még jó ideig várnunk kell.

Na, de kanyarodjunk vissza a jelenleg tesztelt alanyunkhoz, lássuk, milyen említést érdemlő lehetőségekkel kecsegtet még! Erre a „le kell írnom" listámra véstem még azt, hogy kalandjaink során találkozhatunk pár könnyen irányítható járművel is:

Egyszemélyes tengeralattjáró: Összesen két esetben fordul elő a játékban, mindkét alkalommal kellemes torpedóadagolások közepette juthatunk el vele A pontból B-be. Terepjáró: Felfüggesztett géppuskájának köszönhetően hatalmas kinccsé válik a történet egyik kalandos jelenetében, csupán azt bánom, hogy nem találtam olyan multiplayer pályát, ahol kipróbálhattam volna. Alapvetően kétszemélyes, ezért ha nincs kivel megosztanunk, akkor el kell döntetnünk, hogy vezetni szeretnénk, vagy - fegyverzetének köszönhetően - akciót keresünk vele.

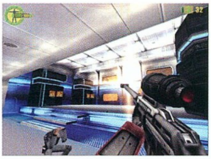
Egyszemélyes űrhajó: Nem is nevezhetnénk vérbeli sci-finek azt, amiben ne találkoznánk valamiféle űrhajóval. A Red Faction apró méretű gépe könnyen kezelhető, roppant hatékony géppuskával felszerelt jószág, amellyel esetenként megritkíthatjuk az Ultor részvénytársaság biztonsági személyzetét.

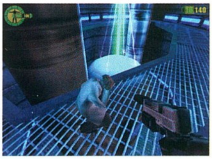
Harckocsi: Az én kis személyes kedvencem. Habár csak egyetlen alkalommal volt szerencsém kipróbálni, tüstént a szívemhez nőtt hatalmas tűzerejének és strapabíróságának köszönhetően. Kicsit nehezen fordul a kanyarokban, de azért használható darab.

A fent említett transzportereken kívül rögzített géppuskákat és kamerakezelő rendszereket is igénybe vehetünk. Így tehát igen széles a skálája azoknak a berendezéseknek, amelyekkel az egyszemélyes játékmód alatt megismerkedhetünk. Csak azt nem értem, hogy miért nem sikerült ezek közül bármelyiket beleépíteni a DM és CTF pályákra...

PUSKATUS HELYETT

Ha őszinte akarok lenni, akkor be kell vallanom, hogy a Red Faction legkiemelkedőbb élményeit fegyverei sokoldalúsága szerezte számomra. Még soha nem tapasztaltam ehhez fogható arzenált, mint amilyent e program rejt magában. Összesen tizenhat különböző, virtuális gyilkolászásra alkalmas eszközzel találkoztam a végigjátszás alatt, melyek azért is állnak oly közel szívemhez, mert alapvetően jól megtervezett, életszerű modellekről van szó – attól függetlenül, hogy a történet fantasztikus fikcióként ábrázolja a távoli jövőt. Csupán egyetlen kellemetlen gond üti fel a fejét velük kapcsolatban, mégpedig a hozzájuk tartozó muníció kérdése. Ugyanis mindegyikhez más és más kaliberű, típusú töltényt kell találnunk – magyarán a kompatibilitás fogalom nem létezik a jövő fegyvergyártói számára. Lehet, hogy csak én vagyok túlságosan szőrszálhasogató, de hozzá kell tennem, hogy ez minden hiba,





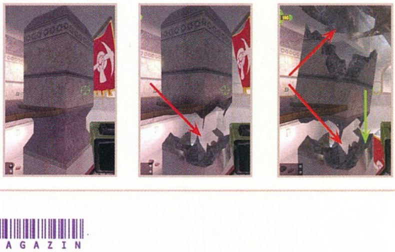
MÁS VÉLEMÉNY

Az igazat megvallva a demó letöltése után elkeseredtem, és szkeptikusan figyeltem a Chris monitorján zajló eseményeket. Tulajdonképpen a játékért felelős grafikus motorra egy rossz szavam sem volt, de a képernyőn vonagló idióta ellenfelek teljesen kiölték belőlem a Red Factionbe vetett hitemet. A végső verzió beérkezése után, ha keserű szájízzel is, de belevetettem magam a játékba. Furcsa érzés kerített hatalmába, egyre inkább elmélyedtem a Red Faction utánozhatatlan világába, amelynek hangulata pillanatok alatt feledtette a mesterséges intelligencia hiányát. Most így utólag szeretnék meghajolni a Volition programozói előtt, hiszen az általuk életre keltett Geo-Mod grafikus motor új szintet vitt a First Person Shooterek világába. A Red Factionben debütáló szétrobbantható falak, a fémes felületekről lepattanó lövedékek miatt csillagos ötöst adnék a fejlesztőnek, ám a kicsit gyengécske A. I.-nek és a gyengébb pályaszerkesztésnek köszönhetően ezt az érdemjegyet kénytelen voltam négyes fölére módosítani. Mindent összevetve a Volition fejlesztői nagyon jó játékkal rukkoltak elő, de csakúgy, mint a múlt hónapban bemutatott Max Payne esetében, a forradalom ismét elmaradt.

Sasa — Értékelésem: 85%

BONTÁSVESZÉLY!

Ha pár év múlva kiejti valaki a Red Faction címet, akkor sokan már csak úgy fognak viszszaemlékezni rá, hogy „áh, igen, az volt az első FPS, amelyikben kirobbanthattuk a falakat!" És valóban úgy is van! Az RF elsőnek nevezhető abban a sorban, amelyikbe reményeink szerint sokan beállnak majd, s a későbbiekben megjelenésre váró szoftverek fejlesztői szem előtt tartanak, mint követendő példát. De addig is vessetek pár pillantást ezekre a képkockákra, amelyek segítségével bemutatjuk, hogy mindez hogyan is működik ma, a XXI. század hajnalán. Le a kalappal, Volition!



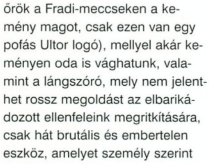
amit a fegyverek terén fel tudtam hozni.

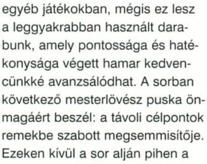
Ezeket a „munkaeszközöket" alapvetően négyféle osztályba sorolhatjuk: közelharcra használatos fegyverek, fél-automaták, nehézfegyverek és persze robbanóanyagok. Az első csoportból kiemelkedő hasznosságú fegyverként funkciónál a golyóálló pajzs (biztosan láttatok már hasonlót, ilyenekkel kergetik szét a rendőrök a Fradi-meccseken a kemény magot, csak ezen van egy pofás Ultor logó), mellyel akár keményen oda is vághatunk, valamint a lángszóró, mely nem jelenthet rossz megoldást az elbarikádozott ellenfeleink megritkítására, csak hát brutális és embertelen eszköz, amelyet személy szerint én éppen emiatt nem igazán kedvelek. Ugyanitt található a modernkori ólmosbot megfelelője is, amelynek egyetlen alkalomnál többször nemigen vettem hasznát – azt is a történet legelső 10 másodpercében. Másodlagos módban ezt akár sokkolóként is bevethetjük.

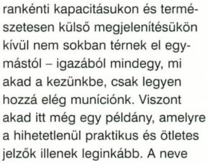
A következő lista már igencsak sokat használt darabokat foglal magában. Itt találkozhatunk a Red Faction egyik legszebben lemodellezett ritkítójával, a precíziós karabéllyal. Távcsöves félautomatáról lévén szó rengetegszer találkozhattunk már hasonlóval egyéb játékokban, mégis ez lesz a leggyakrabban használt darabunk, amely pontossága és hatékonysága végett hamar kedvencünkké avanzsálódhat. A sorban következő mesterlövész puska önmagáért beszél: a távoli célpontok remekbe szabott megsemmisítője. Ezeken kívül a sor alján pihen a modern maroklőfegyver, a hangtompítóval is felszerelhető pisztolyunk. Ez utóbbit a mindössze két alkalommal előforduló „csendes" bevetéseken fogjuk hasznosítani, és közvetlenül a New Game menü megnyomása után, úgyhogy alig használt tölténypazarló.

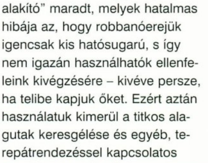
Sorban a harmadik lista tartalmazza a tömegpusztításra alkalmas golyószórókat, a táranként száz tölténnyel rendelkező géppuskát, illetve pár alapvető automata gépkarabélyt. Egyszóval a nehézfegyvereket. Sok különbséget nem igazán fogunk tapasztalni köztük, tüzelési sebességükön, táranként kapacitásukon és természetesen külső megjelenítésükön kívül nem sokban térnek el egymástól – igazából mindegy, mi akad a kezünkbe, csak legyen hozzá elég muníciónk. Viszont akad itt még egy példány, amelyre a hihetetlenül praktikus és ötletes jelzők illenek leginkább. A neve Rail Driver, s igazán különlegessé másodlagos tüzelési funkciója teszi. Ugyanis ha erre átkapcsolunk, célzáskor egy bizonyos hőkép vetül elénk, amelyen könnyen felismerhetők a falak és az ajtók mögött strázsáló katonák, s így egyetlen pontos lövéssel elintézhetjük a mit sem sejtő ellenfeleinket. Sajnos az újratöltési ideje igencsak hosszadalmas ahhoz, hogy ne váljon elsődleges fegyverünkké, de még belegondolni is szívmelengető érzés, hogy a többszereplős játékban milyen sok hasznát vehetjük majd.

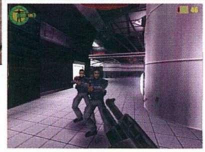
Végezetül pedig pár „pálya-átalakító" maradt, melyek hatalmas hibája az, hogy robbanóerejük igencsak kis hatósugarú, s így nem igazán használhatók ellenfeleink kivégzésére – kivéve persze, ha telibe kapjuk őket. Ezért aztán használatuk kimerül a titkos alagutak keresgélése és egyéb, terepátrendezéssel kapcsolatos munkálatok elvégzésében. Viszont majd elfelejtettem, hogy a rakétavetőből létezik egy jóval hatásosabb, fúziós elnevezésű példány is, amelyet nem igazán ajánlatos











fedezék nélkül használni. Úgy érzem, hogy ezt nem az utolsó fél órában kellett volna megtalálnom.

Azt hiszem, ilyen mennyiségű fegyvercsoda már bőségesen javára válna minden egyéb FPS-nek is. E hatalmas arzenálnak köszönhetően mindvégig lázas izgalomban voltam a sztori alatt, s örülök, hogy a készítőknek a legaprólékosabban sikerült beváltaniuk a bemutatók alkalmával beharangozott ígéreteket.

MULTIBA

Ha valakik FPS készítésébe vágják a fejszéjüket, akkor természetesen gondolniuk kell a többszereplős játékmódra, azaz ennek megvalósítására is. Pár sorral ezelőtt már írtam azokról a lehetőségekről, amelyeknek köszönhetően kíváncsi izgalommal vetettem magam e menü rejtelmeibe, de nem igazán azt kaptam, amire számítottam. Ugyanis – hasonló módon, mint az egyszemélyes játék esetében – világosan kitűnik, hogy az RF készítői nem sok pályát terveztek ezelőtt. Úgy érzem, legfőbb hibájuk abban rejlik, hogy mindegyik túlságosan egyszerűre és lineárisra sikeredett: egymást követő folyosók hada, és sehol egy használható jármű vagy tereptárgy. Pedig be kell vallani, a pályákra igazán ráfért volna egy-két csecsebecse, hiszen az RF-nek épp azok az előnyei maradnak kiaknázatlanul, amelyek más programokkal szemben jobbá teszik azt. Kár értük.

Egyébként pedig minden más szempontból ígéretesnek tűnik az - egyelőre nem működő - THQ.net internetes és helyi hálózaton játszható multiplayer menü. Alapból hét klasszikus CTF, és tizensok DM pálya várja a felhasználót. A nem egészen végleges változat miatt nem akarom kategorikusan kijelenteni, hogy most tetszik, vagy sem, hiszen úgyis a játékosma fog dönteni helytem, én csupán remélni tudom, hogy végül ez hozza meg a program teljes sikerét.

VÉGE?

Ha egyetlen szóval kellene jelleme znem a Red Factiont, akkor agytekervényeim leginkább a „jó" kifejezés felé mozdulnának. Jó, mert valóban élvezetes vele játszani, s mert „falbontós" technológiájának köszönhetően sok izgalmas percet ígérhet a többszemélyes játékok kedvelőinek. Jó, mert ötletes fegyverinek köszönhetően képes szüntelen izgalmakkal teli élményekkel megajándékozni a képernyő előtt szórakozni vágyó játékost. Jó, mert nem csupán a lövöldözésre fekteti a hangsúlyt, és gyakran készteti gondolkodásra a játékost.

Viszont itt jön az a bizonyos „de" szó, ugyanis azt kell mondanom, hogy láttam már szebb FPS-t is PC-re, s ebből kifolyólag nem hinném, hogy valaha bárki kiváló jelzővel illethetné ezt a nagyszerű programot. Talán ha a készítők megpróbáltak volna akár egyetlen görbe felületet is létrehozni a játékban, vagy több odafigyeléssel összetettebb pályákat alkotni a történet vége felé, akkor most mást kellene ideírnom, de így az egész „csupán jó", s korántsem kiváló. Amit személy szerint én nagyon bánok, és mélységesen sajnálom, hogy nem voltam képes 90 százalék fölé tornázni értékelését. Remélem, hogy a kendőzetlenül kritikus véleménynyilvánításom ellenére Ti képesek lesztek kihámozni az értékelés egyetlen rövid mondanivalóját: azt, hogy mindent összevetve igazán érdemleges szoftvert ismerhettek meg az RF képében.

Chris
chris@vogel.hu

KAPCSOLÓDÓ LINKEK

www.3dactionplanet.com/redfaction/
RedFaction.net
RedFaction.org

ARÉNA

- Red Faction
- Unreal
- Half Life

GRAFIKA	20/25
ZENE/HANG	36/15
JÁTÉKÉLMÉNY	13/40
KATEGÓRIÁN BELÜL	12/15
ÖSSZHATÁS	4/5

P333, 64MB RAM, 500 MB HDD, D3D

85

84
Glória
VTCD
DVD
88
92
2001
MC
82
MC -, CD-, DVD gyártás...
...együtt a VTCD-vel az új évezredben is!
Kompakt szolgáltatás • Kompakt technológia •
VTCD VIDEOTON Kompaktlemez-gyártó Kft.
A Videoton csoport tagja
www.vtcd.hu
H-8001 Székesfehérvár, Pf.:175. Tel.: +36-22-533-571,
Fax: +36-22-533-599; +36-22-533-077 E-mail: info@vtcd.hu

NHL 2002

StartBox

Fejlesztő: EA Sports Canada
Kiadó: Electronic Arts
Web: nhl2002.ea.com/en/pc/index.html

ERIC LINDROS ODAÁT VAN

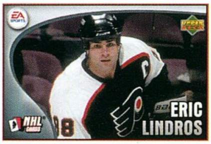
Ezt a kijelentést (mely mindössze egy betűben különbözik a 2000/11-es PC GURU-ban közölt NHL2001-es cikkem első fejezetcímétől) az idei évadban leginkább a New York Rangers játékosai és közönsége igazolja majd – Flyers-szívem nagy sajnálatára. A nyarat a csapatok a nagy átigazolások jegyében töltötték: a már említett Lindros a Rangershöz, Mogilny Torontóba, Roenick Philadelphiába, Jagr Washingtonba, Yashin és Peca az Islandershöz, Turek Calgaryba, Bure a Pantershöz, Hasek Detroitba szerződött, hogy csak a legjelentősebbeket említsem. Ezzel párhuzamosan az EA kanadai divíziója pedig újabb NHL-részt fejlesztett azzal a céllal, hogy a tavalyi, immár a kritikusok - és nemcsak játékosok - szerint is fellegekig magasztalt játékot még polírozottabban tálalva szélesebb rétegeket hódíthasson meg (a dobozon szereplő Mario Lemieux is ezt a célt szolgálja).

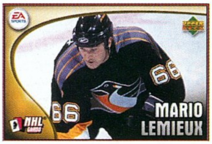
AZ ÚJDONSÁG VARÁZSA

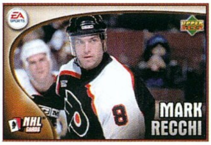
Izgatottan vártam a felvezetést, remélve a régi, digizett videók visszatérését, de az újságírói verzió intrója „játék-motoros" és összecsapott munkát vetített elém. Remélem, ezt még lecserélik. De kérem szépen, ne szaladjunk ennyire előre! Először címszavakban térnék ki arra, mik is az NHL2002 anyajegyei: NHL-kártyák, Game Story, felújított kommentátori munka, egyéb újítások. Most pedig lássuk ezeket részletesen:

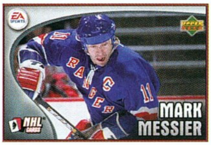
NHL-kártyák

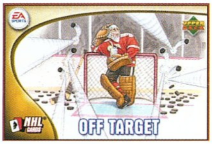
A Madden NFL 2001-ben már sikert aratott újítás belopta magát az NHL-sorozatba is. Elsőként ne feledkezzünk el profilunk létrehozásáról, máskülönben nem tudunk pontokat gyűjteni, és kártyákat venni! A dolog a következőképpen működik: négy nehézségi fokozatra egyenként 21-21 teljesítendő feladatot kapunk, melyeket a mérkőzések során végrehajtva – azok nehézségétől függően 800 és 2000 között – pontokat szerzünk. A mérkőzés végeztével lehetőségünk van már meglévő pontjainkat az NHL-kártyák menübe lépve kártyavásárlásra költeni, ahol 2000 pontért cserébe egy tíz lapból álló paklit kapunk. De mit is kezdhetünk velük? A játékban összesen 189 kártya kapott szerepet, méghozzá a legmenőbb kártyagyártó cég, az „Upper Deck" plecsnijeivel ellátottak! A kártyákat négy kategória szerint különítették el, az első és legfontosabb a játékosoké (153 db): egy játékos háromféle erősségű kártyával rendelkezik (most következik az RPG-kre oly jellemző elem), mely tulajdonságait átmeneti jelleggel 25%-kal megnöveli. A három erősség az arany, az ezüst és a bronz pedig a harmadok számát hivatott jelölni, az arany három harmadra, a bronz pedig egyre érvényes, így tápolhatjuk sztárjátékosainkat. De akadhat szituáció, amikor ez sem lehet elegendő, ezért csalásokat is nyerhetünk (18 db) vagy egyszerű ökörségeket is (9 db), melyek segítségével már az ellenfél soraiban is eredendő változtatásokat okozhatunk – el merem képzelni, mekkora bulit lehet csapni egy-egy komolyabb Online-meccsen, ahol a lapok-ellenlapok csak úgy füstölnek a levegőben! Végül pedig a gólörömökhöz (9 db) is tartoznak lapok és külön menü is, hogy ezeket a játékban használhassuk – nagyon jó ötlet! A feleslegesnek tartott kártyákon továbbadhatunk, majd így pontokat szerezve új paklit vá-









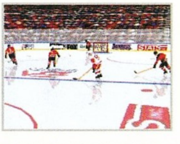


1993

Megszületett az első rész! A kollégium remegett bele, amikor a billentyűket püföltük, de csak nem adtuk alább a kupánál. Mai fejjel ezek a képek könnyeket csalnak szemeimbe.

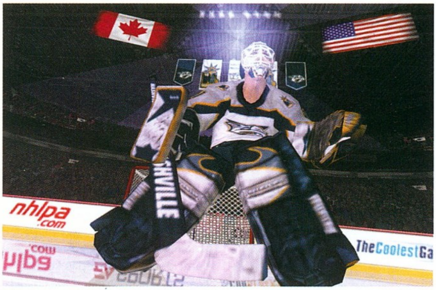
1996

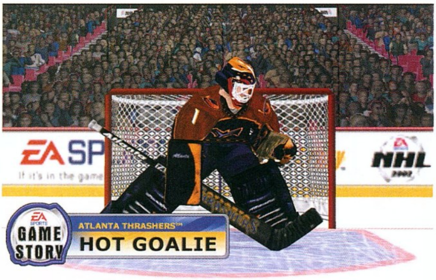
A játék immár 3D-ben pompázik, azonban maximális részletesség mellett igazi erőgépek kellettek a futtatásához! A grafikai tuning minden energiát felemésztett, a játék a sorozat leggyengébb tagjává vált.



1998

A 3dfx forradalmi szabványát támogatva megjelent az első gyorsítókártyákat is támogató rész. A fejlődés innen már visszafordíthatatlanná vált, egyenes út vezetett a sikerlisták élére.





sárolhatunk. Elvétve találhatunk gyémánt erősségű, el nem évülő lapokat is! Kártyáink használata végtelenül egyszerű, a mérkőzés kezdete után fellelhető menüpontban kiválasztjuk és aktiváljuk a kívánt lapokat, ezután a többi a mi dolgunk – ez alól kivételt az ünneplések és az ökörségek képeznek, ezeket még a meccs előtt üzembe kell helyeznünk. Most joggal kérdezhetitek, hogy milyen életciklussal bír ez a pontszerzés és kártyagyűjtögetés: a válaszom, hogy hosszúval. Az igazán könnyű feladatoktól kezdve (tíz sikeres passz, gólütés, mérkőzés megnyerése) a közepesen nehezeken át (mesterhármas két játékossal egy mérkőzésen belül, ne kapjunk gólt a rájátszás egyik meccsén, nyerjük meg a Stanley Kupát) a rettenetesen nehezekig (kapjuk a legkevesebb gólt a rájátszásban, üssünk 1000 gólpasszt saját magunk által létrehozott játékossal, a legtöbb kiállított percet a mi játékosaink töltsék a ketrecben) mindenféle a rendelkezésünkre áll, a folyamatos kihívás tehát garantált. Ha pedig valakinek hiányzik pár ezer pont, akkor csak át kell állítania a játék nehézségi szintjét, és máris „kezdheti elölről" a feladatok teljesítését és a pontvadászatot…

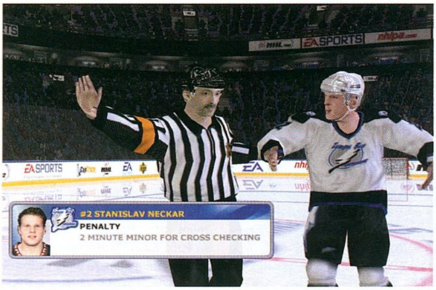
Game Story

Meglehetősen sok játékos - köztük jómagam - is nehezményezte, hogy miért nem képes a játék arra, hogy a meccs döntő momentumait, szép mozzanatait időről-időre megismételje. Végre megszületett hát az ún. „Fontos események" szál is, mely révén a meccs legszebb megmozdulásai, esetlegesen döntő fordulatai még egyszer elénk kerülnek a szpíkerek hathatós támogatásával. Mindezt pedig megfelelő keretbe foglalva igazán ízlésesen jelenítik meg, legyen szó akár nagy ívű kapusteljesítményről, mesterhármasról, a mérkőzés szilárd kézben tartásáról, érzelmi változásról, szoros küzdelemről és még sorolhatnám. Mintegy szintén e plusz részeként megjelent az egyedül kapura törő játékosra álló kamera (a vörös háttér és a nézet a nagy bodicsekekével megegyező). Csak a kapus néz vele farkasszemet, szíve a torkában dobog, a közönség rivalgása és a külvilág lelassult morajként szűrődik csak át agytekervényein… biztos vagyok benne, hogy eleinte mindenkit zavarni fog a fura nézet és körítés, de idővel már alig várjátok majd eljövetelét (ha nem nyeri el tetszéseteket, akkor ki is kapcsolhatjátok)!

Felújított kommentátori munka

Jim Hughson továbbra is a székben ül, és a stadion bemondóját is még mindig Jon McComb alakítja, azonban a fűszerezésért immár Don Taylor felelős. Don barátunk pedig nem akárhogyan teszi dolgát: iszonyatos poénbombákat ereget, szarkasztikus humorral kezeli le Jim lelkesedését, és néha bizony még a legprimitívebb megnyilvánulásoktól sem riad vissza. Valahogy olyan ő, mint Jar-Jar figurája volt a Csillagok Háborúja első részében, lehet nagyon visszakozni (ki kell kapcsolni a hangok menüben), lehet imádni, de az biztos, hogy jelenléte hidegen senkit nem hagy majd. A legérdekesebb azonban az, hogy a poéneregetésbe az arénák hangosbemondója is beszállt: „Hölgyeim és Uraim, ha a levesükben szemgolyót találnak, akkor azt juttassák vissza tulajdonosának.", „Most bele fogok szippantani ebbe a gázzal telt léggömbbe…" - innentől kezdve héliumtól elvékonyodott hangon beszél, „Kedves szurkolók, szeretném önöket emlékeztetni arra a tényre, hogy a Föld kerek, nem pedig négyszög alakú!" „WHAZZUP!" - az immár örökbecsű Bud reklámot sem nélkülözik a show-elemek. És még sorolhatnám napestig.

Don agyvetései közé tartozik a mennydörgés, a kávékiöntés, a gól utáni ökörködés, az éneklés, a felső sarokba helyezett korongra kitalált tréfák („El Prezidente ott tartja a választási eredményeket.",



UPPER DECK

A cég ugyan 1988. december 23-án kapott engedélyt hivatalos baseball-kártyák gyártására és forgalmazására, de azok tényleges előállítása csak 1989 februárjában indult meg. Már 1990-ben jelentős sikereket értek el, így nem csoda, hogy még ugyanebben az évben megkapták az NHL, az NHLPA és az NBA engedélyeit az ő kártyáik előállítására és forgalmazására is.

A cég sikerének titka a vásárlók igényeinek kiszolgálásában rejlik: sokszínű, mesteri fotókkal illusztrált termékeik rendkívül kelendők, így az EA marketingeseinek jó választása volt rájuk bízni a játékosok kártyáinak elkészítését. Álljon itt példaként néhány illusztráció igazi UD-kártyákról.

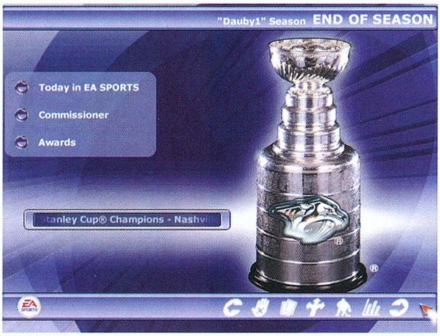
„Zelbar halálsugara is arra van.", „Suzy itt tartja a dugikrémet!"), a meccsek köszöntése során elővezetett rigmusok (szteppelés, „Jobban fel vagyok fújódva, mint Popeye bal karja!"), az állandó marhulása a disznószódával, a Csupasz Pisztolyban is bevált bekapcsoltan hagyott mikrofon (terebélyes felső felhangok) és a meccsek sziporkázó lezárása. Szóval mindkettőjüket hallani kell, ilyen még nem volt az EA-féle NHL-történelemben.

Szerencsére most már az újdonsült játékosok megmozdulásait is tudják kommentálni – első gól –, és a kapuscserét is figyelemmel kísérik. Az is pozitívum, hogy a hangjukat torzítva halljuk, mintha tényleg a fülkéből közvetítenék a mérkőzéseket.

EGYÉB ÚJÍTÁSOK

Számos, kisebb-nagyobb javítást és tupírozást is találunk a szinte változatlanul hagyott (na jó, valamit azért fejlődő) grafikai motor alatt. Nem maradtak el a már megszokottá vált új animációk, melyek egy része a közönség örömére vagy éppen bosszankodására épül. Ezekben a helyzetekben egyébként a kamera 3D-s közönségrészletre közelít rá, akik táncolnak, vagy kukoricát esznek, esetleg káromkodva mutogatnak.

A kapusok új irányítórutint kaptak, így a mogorva hálóőrök képesek tanulni hibáikból és figyelni az ismétlődő helyzetekre. A góllövés jóval sokrétűbb, mint a korábbi részben, hiszen a játékosok korong- és ütőkezelésén valamint a kapusok lövésekkel szembeni viselkedésén is javítottak, így gólgazdag mérkőzésekben nem fogunk hiányt szenvedni. Ezenfelül a hálóőrök teljesebb mozgásokkal büszkélkedhetnek, lábvédőikkel kirúgják a korongot, botjuk nyelével hárítanak és a lepkés kesztyű is újfajta védési fázisokat kapott.



A tavalyi részből már ismerhetjük a kemény védőket és a távoli bombázókat, idén pedig megismerkedhetünk a mesterlövészekkel – profin kezelik az ütőt, és csuklóból képesek szinte bármilyen szögből gólt ütni, ha közel állnak a kapuhoz – és a hősökkel (újabb RPG-vonás). Hőseink igazán fontossá a mérkőzések utolsó 10 perceiben válnak, amikor is 10%-kal jobban teljesítenek majd, mint átlagosan, ráadásul a rájátszás meccseiben szinte vállukon viszik majd az egész csapatot. Rendkívül jó, hogy a meccseken elért statisztikák alapján játékosaink fejlődnek, azaz kemény védővé, távoli bombázóvá és akár mesterlövésszé is válhatnak – hőssé váló hokisom még nem volt, de ez nem jelenti azt, hogy ilyen nincs - ezzel mélyítve a játékélményt.

A meccs közben képernyőre szórt statisztikák immár az aktuális szezonról vagy a játékos karrierjének legcsillogóbb pontjairól szólnak, nem pedig ugyanazt az adatot szajkózzák.

Az összjáték még valósághűbbé vált, megjelentek ugyanis a lőbbölt passzok, melyek a bevetődő védőket vagy közbenyúló ütőiket hivatottak átszárnyalni, ehhez mindössze hosszabb ideig kell nyomva tartani a passzolás gombját.

A tavaly bevezetett „momentum-meter" idén „emotion-meter"-ré változott, és tartalmilag is átalakult. Fontos, hogy idén a közönség is képes spannolni csapatunkat! Maximális hatásfokon játékosaink képességeiket meghazudtoló cselekedetekre képesek, szerencsére jóval rövidebb ideig, mint a tavalyi részben. Pontatlan lövésekkel vagy rossz játékkal pedig a csapat érzelmi mélypontra zuhanhat.

Még részletesebb a saját játékos készítése, ami a rajzolásban kevésbé kreatív – lásd pl. a szerző – baltakezűeket hivatott segíteni szemekkel, szempillákkal, arcszőrzetek garmadával stb. Nem kell tehát a saját fényképünk konvertálásával szenvednünk, megtervezhetjük azt saját magunk is!

Még jobban elkülönítették a játékosok közti különbségeket azzal, hogy kódból sikerült megoldaniuk a „korongkezelés" tulajdonság levezénylését: minden játékosnak idő kell a korong megszelídítéséhez, a legjobbaknak kevesebb, a gyengébb játékosoknak több – akárcsak az életben, ahol Jagr akár zsebkendőnyi területről képes lőni, míg egy lassan forduló védő előbb megküzd a koronggal, és csak aztán képes azt kapura lőni vagy továbbpasszolni.

A zene nem igazán számít újításnak, hiszen megszokhattuk, hogy a program évről évre új zenerepertoárral bír. Idén a grunge-os rock stílus vált be a készítőknél (Gob, Treble Charger, Sum41 játszanak itt többek között), ez a füleimnek már jobban szól, mint a tavalyi zenék (azért még keményedhetnénk egy fokot), ráadásul a meccsek megszakításaiban hall-

ható számok is licencelt alkotásokká váltak, a néhány éve kuriózumnak számító orgonást a modern technika szinte teljesen száműzte. A PC-nek hála minden csak az importőr-programon áll, és mindenki saját szája íze szerinti köntösbe tervezi át a zenéket.

A csapatok közti különbségek kiegyenlítődtek. Látszik, hogy több idő jutott a játékosok és statisztikáinak böngészésére, hiszen a csapatok értékei sokat közeledtek egymáshoz, ez pedig a játék képén is megmutatkozik: szorosabb mérkőzésekre van kilátás – sajnos a „difficult" szint még mindig könnyű:).

VÉGÜL, DE NEM UTOLSÓSORBAN

Szokás szerint nem tudtam megállni, hogy ne nyerjek meg egy újabb Stanley-t (remélem, ezt a mellékelt képek is mutatják). Csak annyit mondhatok, hogy a játék még érettebbé vált, azonban azt sajnálom, hogy picit a játéktermi, konzolos hangulathoz kezd közelíteni – ez bevallottan is cél volt. Mindez pedig talán azért, mert PS2-n ismét megjelenik a konkurencia a Midway képében, továbbá újabb szereplők is várhatók. Ez a nem titkolt konzolos átállás kár, hogy nem váltotta ki azt, hogy a PC-s verziók menedzsment része még aprólékosabbá vált, sőt, akár jelentősen el is különült volna PS2-es társától.

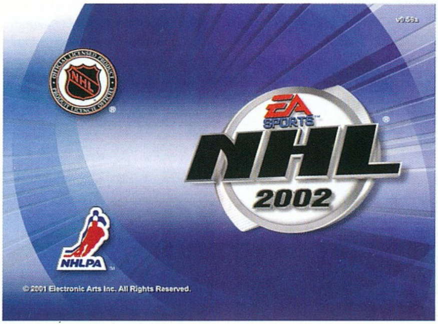
A bétaverziót számos kisebb-nagyobb bug lepte el: legszörnyűbb a lassan csúszó, rövidsarkos potyagól, de például a játékosoknak nem volt hangjuk, a kommentátorok össze-vissza keverték a harmadok számát és a győztes csapat nevét (volt, hogy a Predatorsom éppen Atlantában vendégeskedett, erre ők folyton Anaheimet emlegették). Szörnyű, hogy a nemzeti válogatottak tagjairól még mindig nem sikerült képeket szerezni – azért a német és az olasz együttes megérdemelné - és hogy a japán hokisok közt fekete is akad! Mindezek ellenére a cikk végi pontszám az ideális állapotot tükrözi, ha az észlelt bugokat sikerül javítani. A szeptember végén megjelenő program (remélhetőleg hozzánk is ekkor érkezik) végső értékelésére ígérem, rövid hírben még visszatérek (ha kell, akkor a CD-mellékleten – Chris bólogat). A hamarosan kezdődő NHL-szezonhoz pedig mindenkinek jó… jaj, várjatok, most nézem csak, mennem kell, kezdődik a meccsem, a jó kis Nashville Predatorsom már a jégen, az ellenfél a San Jose Sharks…

Dauby
dauby73@hotmail.com

KAPCSOLÓDÓ LINKEK

www.nhl.com
www.nhlpa.com

ARÉNA
NHL 2002
NHL 2001
NHL 2000



GRAFIKA	24/25
ZENE/HANG	14/15
JÁTÉKÉLMÉNY	37/40
KATEGÓRIÁN BELÜL	15/15
ÖSSZHATÁS	5/5

95

PII450, 64MB RAM, 650MB HDD, D3D

JÁTÉK!

A HELYESEN VÁLASZOLÓK KÖZÖTT 3 DB. NHL 2002 PCCD JÁTÉKOT SORSOLUNK KI.

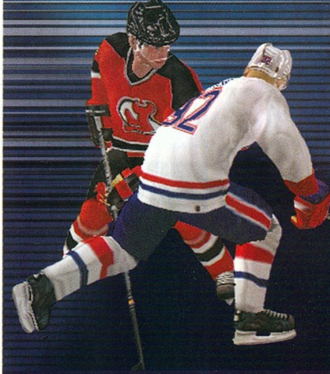
1. HÁNY NHL KÁRTYA VAN A JÁTÉKBAN?

2. KI A JÁTÉK HÍRES KOMMENTÁTORA?

3. HÁNYADIK RÉSZÉT ÉLI MEG IDÉN A SOROZAT?

BEKÜLDÉSI HATÁRIDŐ: 2001. OKTÓBER 30.

CÍM:
VOGEL PUBLISHING
1139 BP. HAJDÚ U. 42-44



CONQUEST: FRONTIER WARS

StartBox

Kiadó: UBI Soft
Fejlesztő: Fever Pitch Studios
Web: www.ubisoft.com/conquestfrontierwars

BEVEZETÉS

Viharos vizeken

Kevés olyan játék akad a PC-s programok történetében, mely hányatottabb sorssal "dicsekedhetne", mint a jelen cikk tárgyát képező Conquest: Frontier Wars. Talán csak az Ion Storm műhelyeiben készült Daikatanát és Anachronoxot sújtotta annyi balszerencse, mint ezt, a sokáig a Digital Anvil fejlesztésében készülődő játékot. A CFW-t ugyanis kevés híján végleg törölték a megjelenési listáról a DA-t időközben megvásárló Microsoft döntéshozói nem látván fantáziát egy újabb valósidejű stratégiában. Szerencsére a programmal együtt ugyancsak lapátra került legendás játékfejlesztő/forgatókönyvíró/producer guruban, bizonyos Chris Robertsben volt annyi kitartás, hogy ne adja fel. A Wing Commander sorozatok atyja és a CFW így talált új otthonra a Fever Pitch Studiosnál, hogy aztán a program végső verzióját az MS helyett már a Ubi Soft adja ki. A fejlesztőcsapat- és kiadóváltás természetesen nem volt következmények nélküli: a játék eredetileg 2000. második felére tervezett megjelenése közel egy évet csúszott – a programot hordozó ezüstös korong csak valamikor augusztus utolsó napjaiban landolt a PC Guru szerkesztőségében.

ELSŐ BENYOMÁSOK

Kísért az Origin átka?

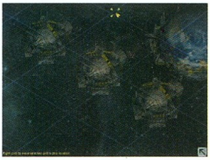
Megérte-e a CFW a hosszúra nyúlt várakozást? – valószínűleg ez a kérdés merül fel elsőként minden, Chris Roberts legújabb alkotását kétségek és remények közepette váró rajongóban. Sokan - köztük a WC sorozatra mindmáig nosztalgiával gondoló nem csekély számú játékos - valószínűleg látatlanban is határozott igennel felelnének, ám aki valamennyire is ismeri a mester munkásságát, az jól tudja, hogy habár Roberts játékainak alapkoncepciójával sohasem volt gond, a megvalósítás néha igencsak fapadosra sikeredett. Jómagam ezt sokáig csak az "Origin átkaként" (az Origin Roberts eredeti cége) emlegettem, ti. hiába volt a briliáns cselekmény és a gondosan kidolgozott kerettörténet, a csodás audiovizuális megvalósítás, ha azt a cég programozóinak kritikán aluli teljesítménye lényegében lenullázta (ld. pl. az időközben megszűnt amerikai fejlesztőcsapat utolsó programját, az Ultima IX-et).

A kérdésre visszatérve: részemről határozott igennel felelnék, habár az "Origin átka" még a CFW esetében is érezteti hatását. Adott ugyanis egyfelől egy epikus folyású történet, mely az emberiség és a gonosz Sáskalények (Mantis) háborújának kellős közepébe röpíti a játékost (elismerem, elsőre ez nagyon sablonosan hangzik, de higgyétek el, a cselekményszövés zseniális). Aztán itt van a rendkívül realisztikusnak ható (már amennyire egy jövőben játszódó űrstratégia realisztikus lehet) hadviselés, ahol csapataink harcvonalban való irányításán túl azok utánpótlásának megszervezése is reánk hárul. Ez egyébként nem korlátozódik a szokásos nyersanyagbányászatra, ó, korántsem: csillagközi birodalmunk planétáira alapozva valódi ellátórendszert kell kiépítenünk a nyersanyagtól az orbitális pályán keringő gyárakon át egészen az örökké változó frontvonalig. A CFW-ben felvonultatott űrhajókban ugyanis semmi közös nincs a tucat RTS-ekben megszokott, végtelen mennyiségű municióval és emberanyaggal rendelkező egységekkel: ezek megfelelő utánpótlás híján bizony csakhamar magatehetetlenül sodródó roncsként végzik – az ellenfél nyersanyaggyűjtőinek legnagyobb örömére.

AUDIOVIZUÁLIS MEGVALÓSÍTÁS, INTERFÉSZ

Armada után, szabadon

A hozzám hasonló Star Trek-rajongó olvasók már jól tudják, hogy RTS-ek terén számomra az Armada (remélhetően hamarosan az Armada 2!) a mindenkori viszonyítási alap. Képzelhetitek, hogy mennyire felvillanyozódtam, amikor azzal a kellemes meglepetéssel szembesültem, miszerint a CFW grafikus megvalósítása egy az egyben az etalont idézi. Mindez azt jelenti, hogy a játék kétdimenziós háttereket használ ugyan, ám az objektumok teljesen háromdimenziósak. Érdekes



1988

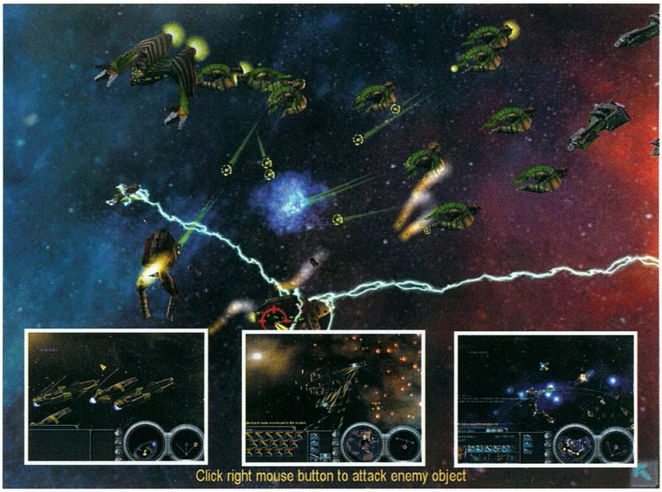
Megjelenik a StarCraft, sokak véleménye szerint minden idők legjobb RTS-e.

2000

Megjelenik a Star Trek: Armada, a cikkíró elfogulatlan véleménye szerint minden idők legjobb RTS-e.

2001

Megjelenik a Conquest: Frontier Wars, Chris Roberts véleménye szerint minden idők legjobb RTS-e.



módon ez az űrhajókon és bázisokon túl az Armadában csak díszítőelemként funkcionáló planétákra is igaz: a különböző bolygókat (Föld-típusúak, gázóriások, vulkanikusak stb.) mind-mind gyönyörűen textúrázott 3D-s modellekként jelenítik meg, sőt a csillagközi gázködök (nebulák) és aszteroidák is teljesen térbeliek. Az egységek esetében sajnos már korántsem ennyire kedvező a kép, hiszen meglehetősen jellegtelen textúrákkal ellátott, az eltérő fajok ellenére kevés egyedi vonással ellátott űrhajókról van szó. A nagyítás/kicsinyítés funkció hatékony implementációja azért e téren is képes volt megmenteni a helyzetet, annál is inkább, mivel megfelelő zoom esetén olyan dolgokat fedezhetünk fel, amelyet még egyetlen más RTS-ben sem láttunk – pl. a dinamikus sérülésmodell és ennek vizuális megjelenítése hihetetlenül látványossá képes varázsolni az űrcsatákat (így is hiányoltam viszont az Armadában megszokott "akciónézetet").

A grafikával ellentétben a zenei aláfestés sajnos már csak meglehetősen középszerűre sikeredett: vannak ugyan igazi adrenalinpumpáló részek, ám hirtelenjében egyetlen igazán megkapó momentumra sem tudnék visszaemlékezni. Az igazi mélypontot azonban a hanghatások jelentik, ugyanis azok színvonala néha egyszerűen minősíthetetlen. Kivételt talán csak az egységeink közötti rádióüzenetek képeznek, amelyek viszont a kiemelkedően jó szinkronhangoknak köszönhetően csaknem tökéletesnek mondhatók.

A felhasználói interfész is meglehetősen ambivalens érzéseket kelt bennem. Akárcsak a grafikus megvalósítás, áttekinthetőség és a funkcionalitás szempontjából a CFW vezérlőpanelje is a legjobb Star Trek játékok, az Armada, a New Worlds és a Dominion Wars örökségére épít. De könyörgöm, miért kell elfoglalnia a játéktér egyharmadát? És miért kell annyira igénytelenül csúnyának lennie? Ráadásul azzal sem igazán vigasztalhatjuk magunkat, hogy a vezérlőpanel eltüntethető: erre ugyan van lehetőség, de a játékmenet kifejezetten igényli a folyamatos jelenlétét.

JÁTÉKMENET, MI ÉS EXTRÁK

Két világ között

Az már a programmal eltöltött első néhány percben nyilvánvalóvá válik, hogy a CFW nem tartozik a gyors ritmusú RTS-ek közé, sőt, néha akár az az érzés is elfoghatja a játékost, hogy valójában körökre osztott stratégiával van dolga. Ez elsősorban annak a már említett, valószínűleg tudatos koncepciónak tudható be, miszerint az utánpótlás problémakörére a CFW-ben minden eddiginél nagyobb hangsúly helyeződött. A mikromenedzsment fókuszba kerülésével a játék természetesen sokat veszített "dinamizmusából" (amennyiben ez alatt a StarCraft esetében megszokott, gyakran alig pár-perces masszív mészárlást értjük), ám ezt véleményem szerint a stratégiai mélység terén felmutatott többlet sokszorosan ellensúlyozza. Néhány kivételtől eltekintve ugyanis a CFW-ben nemcsak az utánpótlási nehézségek miatt lehetetlen egy gyors és tömeges támadással kicsikarni a győzelmet, hanem azért is, mert a történések számos alkalommal párhuzamosan játszódnak az egymástól távoli naprendszerekben. A többfrontos háború ellenére a CFW érdekes módon sohasem, vagy csak nagyon ritkán válik áttekinthetetlenné – ez azonban nagyban függ a játékos kvalitásaitól, mert pl. az általunk ellenőrzött rendszerek közötti forgalom (amely stílusosan féregjáratok közelében létrehozott térkapukon át zajlik) nem megfelelő megszervezése, vagy a már meghódított planétákkal való teendők elhanyagolása akár teljes káoszt is eredményezhet.

A játékmenetbe tulajdonképpen csak egyetlen ponton tudnék belekötni, ez pedig a fajok közötti választás lehetőségének hiánya. Habár a történet során három különböző faj is feltűnik (az embereken és a már említett Sáskalényeken túl, az ún. Celareonok, akik olyan, pusztán tiszta energiából felépülő lények, amelyikeknek különböző high-tech segédeszközökre van szükségük a fizikai világgal való érintkezéshez), a kampányt kizárólag az emberiség oldalán nyílik módunk végigjátszani. Szerencsére a másik fő játékmódban (skrimish), amelyben már emberi ellenfelekkel is megmérkőzhetünk, mindhárom faj szabadon választható, sőt, új elemként megjelennek a tapasztalati pontokat gyűjtögető, s ezáltal egységeiket egyre hatékonyabban irányító csillagflotta-admirálisok is.

Sokak ellentétes véleményének dacára mindmáig hiszem, hogy a stratégiai játékoknak (még akkor is, ha valósidejű változatokról van szó) főleg a játékmenet, de még inkább a mesterséges intelligencia (MI) terén kell kiemelkedőt alkotniuk, s a csillogó-villogó grafika igencsak másodlagos fontosságú. Ennek kiváló példáját szolgáltatja a Combat Mission, amely a viszonylag szegényes audiovizuális megvalósítás ellenére világszerte hihetetlen népszerűségnek örvend az igazi stratégák között. De említhetném példaként a Napoleon 1813-at, vagy a Starfleet Commandot is, hiszen mindkét játék olyan kidolgozottsággal bír, amelynek színvonalát a futószalagon gyártott RTS-ek megközelíteni sem képesek. Nagyobb időintervallumban pedig néha egy-egy olyan alkotás is feltűnik, amelyik minden területen vetélytársai fölé kerekedik, s egyaránt elnyeri a fanatikusok és a szélesebb közönség tetszését - a több százezer példányban eladott Star Trek: Armada ékes bizonyságul szolgál arra nézve, hogy igenis léteznek még ilyen programok. A CFW valahol e két csoport között helyezkedik el: a játékmenet és az MI, habár nem vetekedhet a hard-core stratégiákéval, még így is kiválónak mondható, míg az audiovizuális megvalósítás, ha nem is éri el a több millió dolláros produkciók szintjét, több mint kielégítő eredményt produkál.

Mint ahogy az valószínűleg a fenti rövid eszmefuttatásból is kiderült már, a játék MI-je átlagon felüli ugyan, de korántsem hibátlan. Ez furcsa módon a többfrontos háborúság esetében mutatkozik meg igazán, ti. az MI lényegében képtelen egyszerre több stratégiai célra összpontosítani. Ez a gyakorlatban úgy nyilvánul meg, hogy pl. az általa meghódításra kiszemelt planétákat az elszenvedett veszteség mértékétől függetlenül a végsőkig támadja ahelyett, hogy gyengébb pontot keresne védelmünkben. Az MI a védelemben is hasonlóképp "elszánt", egyes bolygókhoz áldozatokkal nem törődve ragaszkodik – sajnos eközben nem törődik többi bolygójának megtartásával (hiába, az emberi gondolkodás rugalmassága még ma is nehezen kiegyenlíthető hátrányt jelent a komputereknek).

Minden igazán sikeres programban találni olyan apróságokat, amelyek megdobogtatják az erre fogékony játékosok szívét. A CFW-ben ezt a szerepet azok a csillagközi gázfelhők (nebulák) töltik be, amelyek nemcsak varázslatos fény- és színorgiát varázsolnak

a képernyőre, hanem komoly taktikai előnyt vagy hátrányt jelenthetnek egyes összecsapásokban. A különböző típusú nebulák ugyanis eltérő hatást gyakorolhatnak a rajtuk keresztül áthaladó egységekre: vannak, amelyek az űrhajók felszerelését (Celsiusok), mások a pajzsokat (ion gázfelhők) rongálják meg, míg egyesek rövid idő alatt teljesen meg is semmisítik azokat (Hyadok). Milyen kár, hogy ezt a remek ötletet egyszer már láthattuk az Armadában... csakúgy, mint az egységek navigálását megnehezítő aszteroidamezőket.

ÖSSZEGZÉS

Drágakő, enyhén füstös színezettel

Végezetül mit is mondhatnék? A CFW összességében nem túl eredeti, de telis-tele van pakolva apró, kreatívabbnál kreatívabb ötletekkel. A CFW összességében nem túl szép, de egyes részletei mégis lenyűgözők. Sőt, a CFW összességében nem is túl okos, de képes váratlan lépésekkel zavarba hozni a játékost. S persze a CFW nem is túlságosan gyors ritmusú: jóval inkább hasonlít egy lassú folyású, a történet egyetlen aspektusát sem elhanyagoló űroperához.

A játék csaknem mindenben igazi ellenpárja napjaink műanyag RTS-einek, hiszen éppen azokon a területeken (audiovizuális megvalósítás) viszonylag gyengébb, ahol azok erősek, s ott nyújt kiemelkedőt (játékmenet, MI), ahol azok jórészt átlagon alul teljesítnek. A CFW esetében olyan, enyhén füstös színezetű drágakővel van tehát dolgunk, mely csak a szakértő tekintetnek (s lehet, hogy csak mikroszkóp alatt) tárja fel igazi szépségeit, ám akkor menthetetlenül rabul ejti a szemlélődőt. Részemről őszintén örülök tehát, hogy Chris Roberts nem adta fel, és hogy a CFW nem tűnt el a süllyesztőben oly sok, jobb sorsra érdemes fejlesztéshez hasonlóan. Jómagam máris kíváncsian várom a folytatást (legyen az akár egy újabb RTS, vagy akár a Robertstől megszokott, szimulátorral mixelt kalandjáték), remélem, sor kerül rá... Legvégül egy megszívlelendő tanács: ha szereted az igazán jó stratégiai programokat, akkor nyugodtan hagyd figyelmen kívül az első két részpontszámot, csak az utolsó háromra összpontosíts...

Joshua

ARÉNA

- Conquest: Frontier Wars
- StarCraft: Brood War
- Tiberian Sun: Firestrom

KAPCSOLÓDÓ LINKEK

www.strategyplanet.com/conquest

GRAFIKA	18/25
ZENE/HANG	8/15
JÁTÉKÉLMÉNY	36/40
KATEGÓRIÁN BELÜL	13/15
ÖSSZHATÁS	4/5

P300, 64MB RAM, 300 MB HDD, D3D

79

GRAND PRIX 3 SEASON 2000

StartBox

Fejlesztő: Microprose
Kiadó: Infogrames
Web: www.infogrames.com

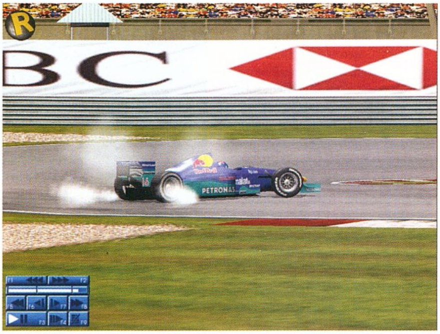
Alapvető követelmény a cikkek írásakor, hogy a bevezetőben rövid áttekintést kell adni a játék esetleges előző részeiről, illetve a konkurens programokról. Most mégsem teszem ezt, mert a drága karaktert nem akarom ezzel pazarolni, szeretnék minél több helyet ennek a kiegészítő lemeznek szentelni (a lap alján úgyis van e célból egy kis ablak), ráadásul nem hiszem, hogy van olyan elvetemült ember a földön, aki ne hallott volna a Grand Prix 3 nevezetű csodáról (ha mégis van ilyen, annak máris bevéstem egy jó nagy fekete pontot, és szégyellje magát, de nagyon).

Add-onról lévén szó, a GP3 bizonyos szintű ismerete szükséges az írásom megértéséhez, de a járatlanoknak sem kell félni, mert a kiegészítés megvásárlásával tulajdonképpen teljes értékű játékot kapunk; csupán az install során kéri be az alapjáték CD-jét, a továbbiakban nem is lesz rá szükség (a GP3-nak sem kell a merevlemezen megtalálhatónak lennie, mert a kiegészítés teljesen új könyvtárba rakja fel magát, nem a régi fájlokat írja felül).

GPAEDIA

A telepítés befejezése után felülkerekedtem érthető izgatottságomon, és a Play gomb megnyomása helyett a Gpaedia feliratra kattintottam. Nem bántam meg. A versenyzőkről, csapatokról, pályákról tudhatunk meg itt mindenféle adatot (ez nagyon hiányzott az alap GP3-ból), és az Arrows csapat jóvoltából kicsit még a misztikusnak tűnő beállítások rejtelmeibe is beavatnak minket. Érdekes látni egy valódi autón mindazokat az alkatrészeket, amelyeket eddig csak a játék során a setup részbe belépve állítgathattunk, most pedig videofilmeken megmutatják nekünk, hogyan is néz ki a határoló, a lengéscsillapító, a rugók és az egyéb kütyük. Ne hagyjátok ki!

Az átdolgozott, de felejthető intro után rögtön belebotlunk az egyetlen új játékmódba, amely a keresztelő során a Quicklaps nevet kapta. A játékból hiányzó hálózatos részt próbálták ezzel pótolni, egyfajta off-line versenyzésre van itt lehetőség. Legfeljebb 22 játékos mérkőzhet egymás ellen, felváltva 2x1 gyors kör megtételére van lehetőség, majd a végső összesítés a legjobb időeredmények sorrendbe rakásával alakul ki. Nekem a Quicklaps azért nem tetszik, mert nincs mód felvezető körre (nem tudom felvenni a ritmust), és az optimális feltételek sem adottak, hiszen induláskor 2 egységnyi benzin van a tankban, ez pedig felesleges súlytöbbletet jelent. Akkor vagy ugyanis a leggyorsabb, ha a gyors körre annyi üzemanyagod marad, amennyivel még pont át tudsz haladni a célvonalon, tehát a szintjelző 0.0-n áll (utána már kifogyhat, a levezető körrel nem kell törődni, SHIFT+Q-val a boxban találod magad az időeredményed elvesztése nélkül). Ez az új játékmód arra pont jó, hogy ha össze-



1994
Formula 1 Grand Prix

A kezdetek. Geoff Crammond és csapatának első, igencsak sikeres munkája. Kicsit csúnyácska volt, kicsit elnagyolt, de az autók mozgása mindenért kárpótolt minket.

1996
Formula 1 Grand Prix 2

A nagy áttörés. A készítők a GP2-vel végleg belopták magukat a játékosok szívébe. Az első igazi F1-es autóverseny PC-re, még évekkel később is ez volt a favorit.

1998
Grand Prix Legends

A király. Rettentő nehéz, de a legéléthűbb SZIMULÁTOR. Kormány nélkül nem is érdemes kipróbálni. A legjobb játékosoknak külön világranglistája van.

2000
Grand Prix 3

És még mindig lehet fokozni! Tökéletes időjárás-szimuláció, kitűnő irányíthatóság, remek fizika, eszméletlen hangulat. A legnagyobb példányszámban eladott F1-es program.

jönnek a haverok, akkor lehet „ki a legény a gáton" versenyt rendezni.

A menüben továbblépve ismerős keretrendszer fogadott, az elrendezés szinte teljesen megegyezik a GP3-éval, mindössze annyi újítás történt, hogy a kezelőfelület más színt kapott, a háttérképek 2000. évi felvételekre lettek cserélve, és új zenéket is hallhatunk (mindhárom elem elnyerte a tetszésemet).

MOST JÖN A JAVA

Amiről eddig szó esett, azok csak a külsőségek és a felszín, mérvadó értékítélethez természetesen vezetés során jut az ember. Én sem késlekedtem, és a jó öreg Monzán futottam az első köröket. Először csak szép komótosan mentem, pontosabban inkább nézelődtem, kerestem az előzetes ismertetőkben megígért átdolgozott grafikai elemeket. Hát, igencsak árgus szemekkel kellett vizslatnom a tájat. Jobb és részletesebb látványról szó sincsen, ebben a tekintetben maradt az eddig megszokott gyenge színvonal. Az újítás csupán néhány új tárgy megjelenéséből áll: hatalmas kivetítő állványok (nem mozog, állandó kép van rajta), tévékamerák a pálya mellett, illetve darukon, pályamunkások csoportja, kerítés a szalagkorláton, és a boxban most már minden szerelőnek éles a textúrája, nem csak az emelő embernek. A boxszal kapcsolatban azt is meg kell említenem, hogy továbbra is bábuk vannak, semmi sürgés-forgás egy-egy kiálláskor. Ez nagy kár, sokat dobott volna a játékon, valahogy úgy, mint például az F1 Racing Championship esetében. A festések a reklámtörvény szerint csak nem dohányosak lehetnek, ellenben ezúttal adtak a kidolgozására, egészen szép és éles rajzokat húztak rá a kasztnikra, táblákra, bukósisakokra (érdekesség, hogy a McLarenhez két fájl is tartozik, ugyanis ennél az egy csapatnál különbözik a felirat: Mika és David). Jut eszembe, a CD mellékleten az Autószimulátorok rovatból letölthetitek – többek között - a rendes, elképesztően részletes minőségben és gazdag színárnyalatban pompázó cigis festéseket.

A hangok terén már nagyobb változásokat tapasztalhatunk. Nagy részük le lett cserélve vagy át lett dolgozva, és azt mondhatom róluk, hogy összességében jobbak, mint az eredetik. Az ellenfelek motorhangját és a rádiózást viszont nem lehet összehasonlítani, mert a régi játékban ilyenek nem voltak. Igen, rádiózás. Ez jelentős újítás, de az érzéseim ezzel kapcsolatban felemásak. Minőségre kitűnő, mennyiségre elégtelen. Mindössze 10-12 üzenet van: első sorban vagy, dobogón végeztél, ez jó munka volt stb. Sok ezek közül egynek a variációi (pl. attól függően, hogy első, második vagy harmadik lettél a versenyen), tehát ha így nézzük, még rosszabb a leányzó fekvése. Úgy gondolom, ha már vették a fáradtságot, és beépítették a rádióüzeneteket, ezt a lehetőséget jobban is ki lehetett volna aknázni, sok egyéb információt lehetett volna még szövegként tudatni a játékossal (leggyorsabb kör, kevés az üzemanyag, utolsó kör, ilyesmik). Az ellenfelek motorzaja ellenben fantasztikusra sikerült. Már az megfogott, hogy nem mindenki egyszerre indítja be a motorját (az ilyen apróságok tetszenek, amikor érződik, hogy a készítők odafigyeltek a részletekre), a lámpák felgyulladásakor fülsüketítően túráztatják az autókat, óriási a rajttól való elrugaszkodás (ahogy mindenki keresi a helyét, és csak azt hallani, hogy jobbról is jönnek, balról is, hátulról is), továbbá a verseny közbeni előzéseknek is más így a hangulata.

A legfontosabb tényezőt, a fizikát az újítások szerencsére nem érintették hátrányosan. Sőt, jobb lett. Már az előzőre sem volt sok panasz, ez pedig még rátett egy lapáttal. A kanyartapadás élethű, az íveket jól lehet autózni, a kocsik kitűnően viselkednek a különböző helyzetekben, fékezéskor igencsak észnél kell lenni (ha akár csak kicsivel túlmész a kritikus ponton, fel kell kötnöd a gatyádat, hogy be tudjál fordulni), a szélárnyék most is fenomenális, a hirtelen full gáznak természetesen ke-

GRAND PRIX 4?

Az olvasókkal történő beszélgetések során állandóan visszatérő kérdés: „és mikor jelenik meg a Grand Prix 4?" Ezzel kapcsolatban annyit lehet tudni, hogy semmit. De azt mind. Geoff Crammondék a szokásos hallgatózásba burkolóznak, a készülő programról semmilyen információt nem árulnak el. Szárnyra kelt egy félhivatalos bejelentés, miszerint a játék jövőre várható, 2001-es adatokat fog tartalmazni, és – végre – teljesen új grafikai motort készítenek (valószínűleg a Microprose-nál is belátták, hogy a látvány terén a konkurens programokhoz képest több kör hátrányban vannak). Az már pusztán találgatás, hogy a 2000 Seasonből feltűnően hiányzó javításokat a GP4-re tartogatják, előre nem akarták a puskaporukat ellőni. A 2002-es időpont azonban most tényleg csak tájékoztató jellegű, nem lepődnék meg egy még későbbi dátumon sem. Gondoljunk csak arra, hogy a GP2 és a GP3 megjelenése is egy évet késett...

resztbe fordulás az eredménye, a lehetséges kanyarsebességek pont akkorák, mint az életben, az ellenfelek a kellő mértékben agresszívak, megpördüléskor irányba kormányzásra végre nem nulla százalék esélyed van, szóval minden nagyon szép, minden nagyon jó. A verseny közbeni taktikázásnak is van most már értelme, alaposan meg kell gondolni, hogy egy, két, esetleg három kiállással teljesíted-e a távot. A benzinmennyiség, de elsősorban a gumik állapota az időeredményben jelentős különbségeket okozhatnak. Az első ütközéskor örömmel konstatáltam, hogy a leszakadó alkatrészek végre kárt tudnak tenni a járműben, azt viszont igencsak sajnálom, hogy ez csak az én autómra értendő, az ellenfelek is ütköznek ugyan a darabokkal, de nekik nem okoz sérülést. Átszabták az ütközési értékeket is, kisebb ütésre az elemek letörnek, és részletesebb a sérülésmodellezés is: egy-egy kis fül leszakadásától akár az egész terelőszárny elvesztéséig széles skálán mozog. A javított fizika miatt a régi setupok nem használhatók teljes mértékben, kis átalakításra lesz majd szükségük (elsősorban az autó magasságát kell majd megváltoztatni, de az ideális futáshoz más értékeket is újra meg kell határozni). Ha már a beállításoknál tartok, akkor itt kell megemlítem, hogy a változtatható alkatrészek ugyanazok maradtak, csupán a differenciálmű kapott külön ablakot, ahol a finomhangolást lehet elvégezni. Kellemes meglepetés volt, hogy az alapbeállítások egész tűrhetőre sikerültek (talán most először a GP-sorozat történetében), használatukkal még Pro nehézségi fokozaton is ott lehet lenni az elejében. Minden autó plusz lóerőket kapott, így most a Ferrari és a McLaren a legerősebb a maguk 810 LE-jével, a leggyengébb nem meglepő módon a Minardi (ez 735 pacit tud). Saját autónak mindegy, hogy melyiket választod, 810 lovas lesz

mindegyik. Reménykedtem egy olyan opció beépítésében, amelyikkel ezt ki lehet iktatni, de azt sajnos nem lehet megtenni, hogy mondjuk egy hulladék, „erőtlen" Minardival álljak ki a többiek ellen (meg kell várni majd az erre a célra készített segédprogramot, úgy, mint a GP2 és a GP3 esetében). Az alapjáték legnagyobb erénye, a fantasztikus időjárás-szimuláció ezúttal is hozza remek formáját, annyi újítással, hogy a mesterséges intelligencia már bonyolult és változatos időjárási körülmények között is tetten érhető (magyarul: felszáradóban lévő aszfalton az ellenfelek nem úgy viselkednek, mint a mérgezett egerek).

A pályák vonalvezetése most sem sikerült tökéletesre, szerintem nem is néztek utána a változásoknak, elővették a GP3 1998-as pályáit, és kész. Hiányoznak a kerékvetők körüli kis betoncsíkok (Hockenheim jó példa erre), a rég lebetonozott részeken a játékban még mindig fű van, és néhány boxbejárat sem tükrözi a 2000. évi valóságot, például a Hungaroringen még mindig egy sikán van beépítve, holott már tavaly is egyenesen lehetett kimenni a pályáról. Szerencsére ennél nagyobb bakik azért nincsenek. Az új helyszínek, Indianapolis és Sepang, illetve az átépített Monza pedig feledtetik a kis hibákat.

A 20 mp-es replayt el lehet felejteni, a Seasonben másfél órás visszajátszásra is van lehetőség, a funkcióbillentyűkkel a ma már joggal elvárható szerkesztést is el lehet végezni (apró trükk: ha F3-mal megállítod a lejátszást, utána F4-gyel kockánként tudod léptetni a képet).

MOST AKKOR TETSZIK VAGY NEM?

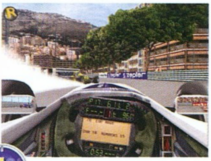
Nehéz kérdés. Kiváló, amit a kiegészítő lemez nyújt, de többet vártam. El tudtam volna viselni csapatonként különböző autóformákat, műszerfalakat, új kameraállásokat, több rádiózást. A beharangozott Stop and go büntetés nem valósult meg, maradt a motorlefojtásos, igénytelen megoldás, és a grafikát nagyobb mértékben átdolgozhatták volna. Ezúton szeretném felhívni a Microprose figyelmét, hogy külső nézetben az autón továbbra sincs visszapillantó-tükör (ez már a GP2 óta folyamatosan hiányzik!), T-kamera és antennák (utóbbi kettőt lelkes rajongók már megoldották). A kiegészítő lemez által kapott újdonságok 95%-a a neten már régóta elérhető (bátran mondhatom, hogy százszor jobb minőségben, gondoljunk csak a festésekre, a javított pályákra, vagy a GPxPatch-re, amellyel rengeteg plusz információt lehet kiíratni a képernyőre, a rádiózása ezerszer jobb, és még egy sor más dologban felülmúlja a hivatalos Add-ont), a lelkes GP3 hívőknek egyedül azért érdemes beszerezniük, mert csak így lehet megcsinálni, hogy a játékban 17 pálya legyen választható. A 2000-es adatokat így aztán már könnyedén fel lehet javítani 2001-esre, mivel lassanként csordogálnak a magánemberek által készített javítások (a GP3-hoz készített dolgok nagy része a Seasonben sajnos nem használható). Akik csak hetente egyszer leülnek fél órát játszani, azoknak a lemez beszerzése felesleges pénzkidobás, nekik ezek a kis pluszok semmit sem fognak jelenteni.

Mindezek után az adott pontszám kicsit soknak tűnhet, de e számítás alapján nem adhattam kevesebbet. Ha úgy kellene értékelnem, mint új játékot, akkor azt mondanám: sok lehetőség volt benne, keveset sikerült megvalósítani. Vagy eleve keveset akartak?

Tasnádi Zoltán

ILYEN VOLT, ILYEN LETT

GRAND PRIX 3 | **GRAND PRIX 3 2000 ED**



ARÉNA

- GP3 2000 Edition
- Grand Prix 3
- Grand Prix Legends

KAPCSOLÓDÓ LINKEK

www.microprose.com
www.grandprixgames.com

GRAFIKA	20/25
ZENE/HANG	13/15
JÁTÉKÉLMÉNY	38/40
KATEGÓRIÁN BELÜL	15/15
ÖSSZHATÁS	4/5

90

P450, 64MB RAM, 400MB HDD, D3D

videoeszközök
Az adattárolás jövője
Van-e alternatívája a merevlemeznek?
A CHIP Magazinnak ehhez a számához két CD-ROM tartozik.
Ha hiányoznának belőle, kérje az elárusítótól!
VOGEL
Magyarítsunk alkalmazásokat!
playstation · playstation 2 · dreamcast
Műszaki Magazin
MM

SPIDER-MAN

StartBox

Fejlesztő: LTI Grey Matter
Kiadó: Activision
Web: www.activision.com/games/spiderman

KABOOOM!

Ha igaz a mondás, hogy „aki szereti a szuperhősöket, az rossz ember nem lehet", akkor az Activisionnél minden bizonnyal szentek dolgoznak, ugyanis mióta megtollasodtak és megvették a DC Comics licenceit szőröstül-bőröstül, annyi ilyen játékot adtak ki, hogy azzal már talán-talán Captain Americát is meg lehetne fojtani. Ezek a programok leginkább konzolokon tenyésznek, de szerencsére nemrég a kiadó gondolt egy nagyot, és átportolták (a konverziót végző LTI Grey Matter nem azonos a Return To Castle Wolfeinsteint készítő Grey Matterrel) a korábban PSX-en és Dreamcaston nagy sikert elért, póriasan csak Spider-Manre keresztelt programjukat kedvenc PC-nkre is.

Valószínűleg sokunk gyermekkorát tették boldogabbá a képregények, megannyi boldogságtól ragyogó kis pofika falta Bobo, Rahan, Rózsaszín Párduc és még ki tudja, milyen csodabogár kalandjait. Ha emlékeim nem csalnak, akkor az első Marvel-képregény kis hazánkban a Csodálatos Pókember volt; akkoriban többen fontolgatták, hogy föladják álmaikat, miszerint rendőrök/katonák/gengszterek lesznek, és inkább a szuperhősi állásra pályáznak majd. Őszintén szólva mostanában nem tartom két ujjamat a hazai képregény-scene ütőerén, ezért fogalmam sincs, hogy milyen füzetkékkel boldogíthatják magukat a Pokémonokon túli világot is befogadni képes csemeték, de az biztos, hogy a Szabadság Hazájában ezek a hősök reneszánszukat élik. Ehhez az Activision is jelentékenyen hozzájárult, e játékuk PSX-es verziója majdnem egymillió példányban kelt el, és a DC-s sem vallott szégyent.

EEK!

Ama fiatalok számára, akik esetleg nem teljesen tájékozottak abban, hogy ki is ez a Pókember (barátainak csak Spidey) íme, dióhéjban a története: Peter Parker egyetemistaként tengette életét, reménytelenül szerelmes volt a Mary Jane nevű hölgyeménybe – ám mulyaságának hála még sosem szólította meg álmai nőjét. Ennek a lúzerségnek hamar vége szakad, amikor Petert megmarja egy génkezelt pók – a kehes tanuló egy csípésre kockahasú gengszterüldözővé válik. A balesetnek köszönhetően Peter különleges képességek birtokába jut: képes lesz bármilyen meredek falon kúszni-mászni, erős pókhálót tud kibocsátani csuklójából, és a „Spider Sense"-nek hála mindig megérzi a közelgő veszedelmet. (Itt és most ragadnám meg az alkalmat, hogy feltegyem életem egyik Nagy Megoldatlan Kérdését: honnan szerzik a szuperhősök az öltözetüket? Szabóktól nyilván nem rendelhetik, turkálóban ilyet nem találni, a jelmezkölcsönzőkben pedig már csak az ő munkaruhájuk másét lehet kibérelni. Lehetséges, hogy kis hős-kommunákban élnek, világmegmentések között a férfiak söröznek, a nők pedig kis szövőszék előtt görnyedeznek, aztán varrogatnak?) Meló közben Pókembernek nevezi magát, civilben pedig – az egyetem elvégeztével – fotóriporterként dolgozik egy napilapnak. Képregények százaiban szerepelt, pályafutása során már leszámolt a világra, különösen annak koronagyémántjára, Amerikára törő mutánsok/földönkívüliek/szörnyek/bűnszervezetek jelentős részével; és – talán, hogy a romantikus szál se legyen elvarratlan – megszerezte Mary Jane szerelmét is (a hölgy foglalkozására nézve újságíró, tevékenységére nézve pedig mindig elrabolják, és akkor sikoltozik, és akkor meg kell menteni).

WHAM!

Természetesen az imént említett sztorielemek térnek vissza ebben a játékban is; a legkülönfélébb szerzetek fondorkodnak hálóvető hősünk iránt, megjelenik például Spider-Man egyik – már százszor legyőzött – ősellenfele is, dr. Otto Octavius Octopus, aki az egész hacacáré hátterében áll. Rajta kívül olyan gonosz elemek is feltűnnek, mint Lizardman, Scorpion, Rhino vagy éppen a képregényekben szintén sokat szereplő Mysterio. A játékban az iménti khm... lények főellenségként szolgálnak, mezei ellenfeleink először zsoldosok lesznek, majd gyíkemberek, a játék vége felé pedig rózsaszínes, takonyállagú szimbióták. A legnagyobb meglepetést kétségkívül az okozza, hogy Pókember pajtásunk kibékül gonosz megfelelőjével, Venommal, és a játék második felében már kéz a kézben hentelik a rossznépet. Természetesen olyan pálya is van a játékban, amikor a sikoltozó Mary Jane-t kell megmentenünk a fulladásos halál csúnya, ám megismételhetetlen élményétől. Annak ellenére, hogy az ellenfelek soha nem szerepeltek együtt a képregényekben, soha nem találkoztak egymással, sikerült jól megoldani a különféle történetek összekeverését, valószínűleg a vérbeli Spidey-fanoknak sem lenne kifogásuk ellene.

ZZZAP!

Mivel az Activision nem akarta nagy ráfordításokba hajszolni magát a játékkal kapcsolatban, ezért nem szabad csodákat várnunk. A játék a Tony Hawk's Pro Skater 2 engine-jét használja – ennek következtében a látvány még csak közel sincs az élvonalhoz – a hasonlóan külső nézetet használó Max Payne-hez (lásd: előző szá-

---

2001

Spider-Man 2 Enter: Electro

A kicsit feljebb tesztelt Spider-Man második részét egyelőre csak PSX-re jelentették be – valószínűleg így nem kell sokat dolgozni. Amit a játék nyújt: ugyanaz az engine, majdnem ugyanazok a textúrák, és teljesen új történet pár új ellenféllel. Na igen, lustaság fél egészség.

2001

Spider-Man: Mysterio's Menace

Természetesen Sasa sem maradhat ki a Spider-Man áradatból, GBA-ra is megjelenik egy epizód. A Mysterio's Menace vérbeli platformjáték lesz, annak minden velejárójával: hatalmas főellenfelek, felvehető extrák, egyedi mozdulatok mind-mind dögivel lesznek.

2002

Spider-Man: The Movie

Az Activision egyik legfrissebb hódítása a Pókember-film jogainak megszerzése volt, a játékváltozat a film mozikba kerülésének napján fog megjelenni. Egyelőre csak konzolokra készül (PS2, GCube, Xbox), de valószínű, hogy pár hónap múlva a PC-s változat is megjelenik.

munk) már csak a békesség kedvéért sem hasonlítanánk. Mivel a játék PSX-es alapokon nyugszik, ezért – hiába javítottak rajtuk elég sokat – a textúrák rendkívül elnagyoltak, és a szereplők sem bővelkednek poligonokban. Tereptárgyakban sem fogunk dúskálni, mindössze pár asztal, szörnyen kinéző fotelek és szökőévenként egy virágváza próbálja meg feldobni a sivárságot – talán hozzá sem kellene tenni, hogy sikertelenül. Azonban morcosságnak nincs helye, ugyanis a játék nagyszerű hangulattal rendelkezik! Nagyszerű azok számára, akik kedvelték (esetleg kedvelik) a Marvel-képregények csodálatos lényekkel teli világát; amennyiben viszont a víz kiver attól a gondolattól, hogy egy piros-kék tapadós ruhába öltözött alak New York felhőkarcolói között egy semmiből lógó kötélen lengedezik, hogy elkapjon egy négy robotkarral rendelkező, idegen lények által megszállt tudóst, akkor nem biztos, hogy értékelni fogod a játékot. A hangulatot szolgálja, hogy Spider-Man a képregényekből, rajzfilmekből ismerős mozgással közlekedik, főként a lengedezés animációja lett fantasztikus. A szereplők hangjai is jól sikerültek, ez alól csak Scorpion a kivétel: ő olyan hangokat ad ki, mint egy lélegeztető gépre kapcsolt személy áramszünet idején. A szövegek is pompásak, nem is gondoltam volna, hogy ez a Pókember ilyen cinikus fickó. Ezek miatt mindenképpen érdemes egyszer végigvinni a programot, jókat lehet kacagni pár beszóláson...

KRAAAK!

Abból, hogy a program egy (illetve két) konzoljáték átirata, természetesen sok minden automatikusan következik. Kezdjük a jó dolgokkal, ezekből egyrészt kevesebb van, másrészt meg legalább kis ideig felvidítják az embert: a játék során rengeteg különféle bónuszt szedhetünk össze, így próbálják meg ösztönözni a népet, hogy többször is essen neki a programnak. Gyűjtögethetjük például a legjelentősebb képregények borítóit (általában azokat, amelyekben valamelyik lényeges ellenfél először megjelent), ezekből 32 van elrejtve a pályákon (a lengedezős küldetések során célszerű körülnézni minden olyan háznak a tetején, amelyik nem esik közvetlenül útba). Miután végigvittük a játékot, minden alkalommal újabb és újabb ruhákat (skineket) kapunk, amelyek a mulattatáson túl (van egy olyan szett is, amelyiket ha felveszel, akkor Parker fejét papírzacskó takarja) a játékon is könnyíthetnek, dupla sebzési képességgel látnak el minket, vagy éppen végtelen hálót biztosítanak. Egy végigjátszás után játékosbarát funkciók tűnnek fel, megnézhetjük az összes videót a játékban, bármelyik pályát kipróbálhatjuk, és ami talán a legjobb, megnézhetjük az egyes videók forgatókönyveit, az előzetes rajzokat. Pozitívumnak számíthat az agymunkát nem igénylő játékmenet is, valahogy az Oni stílusában – elakadni nem nagyon lehet, legfeljebb levernek, ekkor meg újra kezdjük a pályát (tovább csökkenti a nehézséget az iránytű, amely mindig mutatja következő célpontunkat).

Sajnos negatívumból akkor is sok van, ha nem számítjuk ide az idejétmúlt grafikát. Ha egy szóval akarjuk kifejezni, hogy ez a játék 2001. vége felé miért nem állja meg a helyét a többi PC-s játék között, azt mondanánk: irányítás. Kezdjük a legdurvábbal: a Spider-Man nem használja az egeret, mint irányítási eszközt (oké, a menükben kotorhatunk egérrel is, de játékban nyista). Ez azt jelenti, hogy búcsút mondhatunk az Oniban megszokott irányításnak; kifejezetten nehéz tájékozódni például akkor, amikor valamelyik kiemelkedő háztetőn nézelődünk, és nem tudunk lenézni – nem lehet tudni, hogy merre ugorhatunk. Az alap-gombkiosztás ráadásul eleve gamepad meglétét tételezi fel, akinek ilyenje nincs, az nyílegyenesen vegye az irányt az Options menü felé. Szintén kiborító annak megvalósítása, amikor Pókemberünk nevéhez méltó módon a falon rohangál, ugyanis ilyenkor az irányítás megőrül – nem lehet tudni, hogy melyik gomb lenyomása melyik irányba fogja terelni hősünket. Mindent összevetve sokkal gyakrabban fogunk elhalálozni az irányítás bénasága miatt, mint azért, mert az ellenfelek ügyesebbek, mint mi.

Hiába a kitűnő hangulat, hiába a változatos pályák, az, hogy a játékot egy már haldódóban levő konzolról írták át, rajta hagyja a bélyegét. Nem kellett volna hozzá sok, hogy az Onihoz hasonló, színvonalas akciójátékot kapjunk, ám a lehetőséget – lustaságból kifolyólag – elpuskázták.

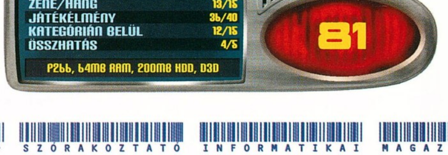
Grath

SPIDER-MAN A MOZIFILM

Szuperhős-társaihoz képest Spider-Man kis lemaradásban van: már majdnem mindenkiről forgattak mozifilmet, egyedül ő maradt ki a szórásból. Superman és Batman hősies erőfeszítéseit több film is megörökítette, szegény Pókembernek viszont be kellett érnie néhány tévésorozattal (az első részek még a hatvanas években készültek; képzelhetitek...). Úgy látszik, a képregényhősök második fénykorukat élik, tavaly az X-Mennek épült filmes emlékmű (akit érdekelnek az ilyen filmek, az nézze meg a www.comics2film.com-ot). Jövőre vége az áldatlan állapotnak, az amerikai mozik május 3-án kezdik el vetíteni a Spider-Man című filmet. A film hősünk kezdeti kalandjait taglalja a végzetes pókcsípéstől egészen Mary Jane meghódításáig; természetesen lesz benne rengeteg küzdelem, lengedezés, miegymás – Parker ellenfele a képregényekből jól ismert Green Goblin lesz.

ARÉNA

- Spider-Man
- Oni
- Messiah



DRONEZ

StartBox

Fejlesztő: Zetha GameZ
Kiadó: THQ
web: www.dronez.com

Neuromancer. Tron. Mátrix. A cyberpunk stílusteremtő regényei, filmjei és játékai, amelyekről – előbb-utóbb – mindenkinek ugyanaz jut az eszébe: a kibertér. Ez az a hely, amivé egyszer majd a mi kis Internetünk válhat, az a virtuális birodalom, ahová az ember a való világ elől menekül annak reményében, hogy ott mindent újrakezdhet (aztán persze mindent sokkal jobban elront, mint a való világban tette). A kibertér az a világ, ahol nem érvényesek a megszokott szabályok, amelynek ábrázolásában elszabadulhat a fantázia, ahol önállósodott, félisten-szerű mesterséges intelligenciák, gonosz és kevésbé gonosz hackerek, vírusok és egyebek tengetik napjaikat. Egyszóval: ideális terep egy futurisztikus akciójátékhoz.

A DroneZ a népszerű környezet mellett más adukat is rejteget az ingujjában. Amikor anno a GeForce 3 első specifikációi megjelentek, az játék olasz fejlesztőcsapata szinte teljes egészében kidobta az akkor már vagy másfél éve készülő programot, és teljes mellszélességgel az új technológia mellett állt ki, így büszkén hirdethetik magukról, hogy a játékuk talán az első, amelyik igazán kihasználja a GeForce 3 nagy varázslatait, a vertex shadereket, a 32 bites bumpmappinget, a Quincunx anitaliasinget, meg a többit, amiket a Laa-Yosh olyan szépen és hosszan szokott magyarázni az újság hátsó fertályában. Ebből adódóan sikerült is elintézniük, hogy a játék bundlecsomagként járjon egyes GeForce 3 kártyákhoz (a Leadtek cuccai), így anyagilag már alapban nem bukhatnak olyan nagyot. Mi több, a program engine-jéből készült benchmark, a direkt GeForce 3-okra optimalizált DroneZMarK is igen népszerű lett rövid idő alatt, óriási ingyen reklámot teremtve a játéknak. De ennyi okoskodás (?) után lássuk, mit is tud maga a játék!

A nem túl távoli jövőben járunk, ahol az öntudatra ébredt mesterséges intelligenciák a kibertér (itt V-Space-nek, virtuális térnek nevezik) után már a való világot is leigázták, és félig-meddig el is pusztították. A V-Space-be nem nagyon merészkedik épeszű ember, játékunk hőse sem vakációzik benn, hanem egyszerűen „bennragadt". Célunk így nem más, mint a kicsatlakozás, vagyis a hazatérés lenne, de ha már ott vagyunk, és mindenféle AI-förmedvények állják utunkat, hát azokat is nyakon fogjuk csapkodni, hátha közben véletlenül megmentjük a világot.

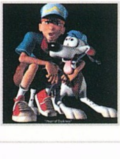
A DroneZ-ban a kiberteret egymáshoz kapcsolódó „szobák" labirintusa testesíti meg, a szobákban lebegő és izgő-mozgó platformokon ugrándozva-teleportálva közlekednek és küzdenek egymással a betolakodó hackerek a „bennszülött" AI-k és a biztonsági programok ellen. Ez a gyakorlatban úgy néz ki, hogy mindenki lézerekkel meg energiagolyók dobálásával próbálja kicsinálni a másikat, miközben elegáns testcselekkel és/vagy energiapajzsokkal védekezik a konkurensek ellen. Mindehhez az „üzemanyagot" a ZNGR névre keresztelt univerzális energiaforrás jelenti, amelyet a falakon levő kék ZNRG-„kutakból" tudunk kinyerni és lövöldözésre, illetve a pajzsunk felemelésére egyaránt használhatjuk. Már kezd is körvonalazódni a játékmenet: ugrándozunk ide-oda a platformok között, lehetőség szerint a szoba kijárata felé haladva, próbáljuk kikerülni az ellenséges csapásokat, lelövöldözni az ellenfeleket, és mindeközben folyamatosan tölteni az energiánkat. Tölteni úgy tudunk, hogy a ZNRG-kútra célzunk a fegyverünk keresőjével. Ezt természetesen a zárótűzben való folyamatos szlalomozás közben kell megtennünk, úgy, hogy általában még a platform is mozog alattunk, és persze a célpontok között sűrűn kell váltogatni, hogy a feltöltött energiánkat azonnal az ellenség likvidálására tudjuk fordítani. Ez hihetetlen gyors és precíz célzást igényel, aminek ráadásul szinkronban kell lennie a folyamatos mozgásunkkal is – hát kérem, Sziszifusz ehhez képest bakfitty. Amíg rá nem érzünk a játék ritmusára, a hajhullás, vérnyomás-emelkedés és a trágár szókincs bővülése garantált, a közvetlen környezetünk fizikai épsége már kevésbé.

A világ rendje akkor áll helyre, amikor az ember rádöbben: ebben a játékban gondolkodni kell! Méghozzá nem is keveset, de azt rettentő sebességgel. Ha nem

1998

Heart of Darkness

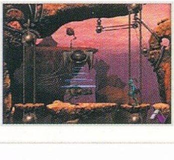
4 éves fejlesztés után végre megjelent az Amazing Studios dédelgetett álma. A hosszas fejlesztési idő szerencsére nem ment a játék kárára, és az év legjobb platformjátékaként számos díjat besöpört.



1998

Oddworld: Abe's Oddysey

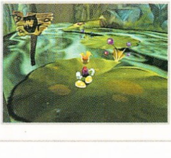
A Heart of Darknesst követően még ugyanabban az évben megjelent minden idők legjobb platformjátéka. A logikai feladványokban bővelkedő játék mind az online, mind az offline újságokban hatalmas sikert aratott

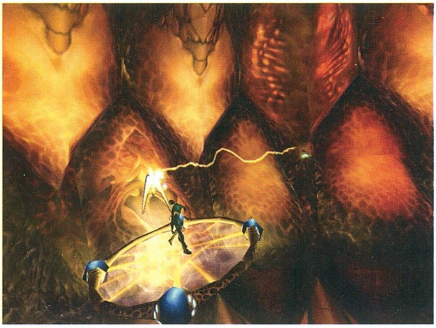


1999

Rayman 2

A UBI Soft jóvoltából elkészített program volt az első, mely teljesen 3D-s volta ellenére tökéletesen játszhatóra sikeredett. Ez a verzió azóta a konzolpiacot is meghódította.





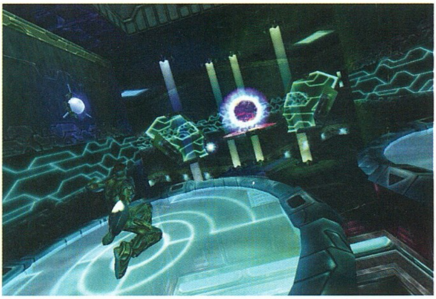
csak megyünk a vakvilágba, hanem ésszel választjuk ki, mikor melyik platform felé vesszük az irányt, mikor állunk le tölteni, és mikor harcolni, mikor vonulunk a pajzsunk fedezékébe, a pokolian nehéz játék visszaminősül nagyon nehézre. Villámgyorsan kell felmérni a terepet, a stabil, mozgó és te-

leportáló platformok helyét, a mentési pontokat, a ZNRG-kutakat, a mozgó ellenfeleket és az automata védelmi berendezéseket, és aztán okosan, higgadtan (!), de persze tökéletes reflexszel cselekedni. Ha bepánikolunk, pillanatok alatt lecsapnak, mint tízamperes biztosítékot a hősugárzó. Persze könnyű ezt mondani... Ha már belemelegedtünk az alapokba, jönnek az ínyencségek: az extra másodlagos fegyverek, a kijutást akadályozó egyre trükkösebb ellenfelek és logikai feladványok (szerencsére kapunk tippeket a külvilágból segítő hacker-cimboránktól). Említettem már a mentési pontokat: a játékban nem hagyományos állásmentés van, hanem elhalálozásunk esetén automatikusan a legutóbb érintett mentési pontra kerülünk vissza, amúgy konzolos módra. Az ötlet elvileg jó (nem lehet könnyíteni a játékot az állandó állásmentegetés-visszatöltéssel), a gyakorlatban azonban hihetetlenül idegesítő.

Mindehhez a kezelés viszont dicséretesen egyszerű és kézre álló. A kurzorgombokkal mozgunk, a platformok közti ugrálás automatikus (!), az egérrel célzunk, az egyik gombbal lövünk, a másikkal meg a pajzsot emeljük fel. Ennyi. De a vicc nem az, hogy ennyi, hanem, hogy ennyi tökéletesen elegendő is az irányításhoz. Hősünket külső, 3rd person nézetből látjuk, a kamera minden platformnál rögzített, tehát csak akkor mozdul meg, ha átugrunk valamelyik másikra – szerencsére a nézetek jól beállítottak, ritkán akadályozzák a kezelhetőséget.

Végül a grafikáról, amely egyértelműen a játék egyik legerősebb pontja. A látványvilág nagyon egyedi, organikus formák keverednek hi-tech és cyber elemekkel, olyasmi, mintha az Alienst ötvözték volna a Tronnal, érdekes. Az orrba-szájba hirdetett vertex shaderezésnek, és az ezáltal megvalósított megvilágítási modellnek meg a többi varázslatnak szerintem kicsit nagyobb volt a füstje, mint a lángja, szép-szép, de annyira nem extra, hogy emiatt rohamozzák meg a tömegek GeForce 3-ért a sarki hardverbutikokat. A csúcskártyával természetesen akadozás nélkül futott a játék a legnagyobb felbontásban, minden csicsát bekapcsolva, aztán kipróbáltam egy emberközelibb konfigon is, GF2 MX-szel, és még mindig derűs maradt a kép: 1024*768-ban és afölött megmegesett ugyan, hogy a képfrissítés a szokásos 40-50-ről akciódúsabb jelenetek közben hirtelen 20 fps alá zuhant, de a program egyébként zökkenőmentesen futott. A hang és a zene jó aláfestést ad a játékhoz – az előbeszéd

ARÉNA
Dronez
Heart of Darkness
Rayman 2



mondjuk nagyon vicces akcentussal lett felmondva - a zene a hangulathoz jól illeszkedő, bár szerintem dög egysíkú tücc-tücc techno-izé (bocsánat, a szakszerű zenei kategória meghatározásával általában bajban vagyok, amikor nem gitár, dob és hasonló hagyományos hangszerek szólnak).

A DroneZ sokkal több annál a primitív ugrabugra-lövöldözésnél, amit első látásra gondolnánk róla. Mivel a logika mellett inkább a gyors gondolkodás és helyzetfelismerés, a hideg fej megőrzése a célravezető eszköz, én "intuitív akciójátéknak" nevezném. A gond csak az vele, hogy rettentő nehéz, idegesítő, és nagyon-nagyon hiányzik belőle valamiféle történet, vagy kalandszál. Egyébként jópofa, akinél a GeForce 3 mellett birkatürelem és villám-reflexek is akadnak raktáron, jól ellesz vele.

Hancu
recyclebin@hancu.com

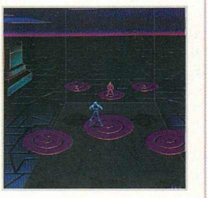
GRAFIKA	22/25
ZENE/HANG	11/15
JÁTÉKÉLMÉNY	32/40
KATEGÓRIÁN BELÜL	11/15
ÖSSZHATÁS	3/5
75	

PII550, 64MB RAM, 200 MB HDD, D3D

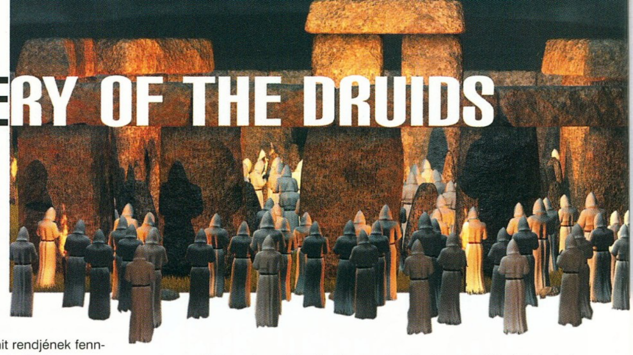
AZ ŐS

Lassan két évtizedes a méltatlanul megbukott és elfelejtett Tron című film, az első egész estés, számítógépes animációval készült mozi (mondjuk olyan is, de vegyük figyelembe, hogy akkor készült, amikor a C64-et is még csak tervezték...). A kibertérben lebegő korongokon való harc ötletét bevallottan szinte egy az egyben a film egyik jelenetéből másolták a DroneZ fejlesztői, ahol a főhős Tron az életéért küzd egy játékban a gonosz Sark ellen.

Kevesen tudják, hogy a Tronból is készült játék-átirat, a Discs of Tron anno a játéktermek sztárja volt. Aki esetleg kíváncsi rá, hogyan néz ki a DroneZ húsz évvel és nagyon sokgenerációnyi hardverrel ezelőtti kiadása, a www.retrogames.com vagy a www.arcadeathome.com címeken juthat hozzá az ódon régiséghez. Addig is, íme egy kép arról, hogy mi volt a menő '83-ban...



THE MYSTERY OF THE DRUIDS



StartBox

Fejlesztő: House of Tales
Kiadó: CDV
Web: www.geheimnisderdruiden.de

Az igazi, emlékezetes kalandok jóval a hétköznapi léten túl, a való világon felül kezdődnek. A misztikum világa az, ahol megtörténik mindaz, amitől félünk, de titkon mégis épp ezt reméljük, ám nem magunknak, hanem jelen esetben éppen egy kalandjáték főhősének.

Miután a római birodalom meghódította a brit szigeteket, a kelta legendák titokzatos szereplői, a druidák hosszú időre magányosan hagyták szeretett erdeiket. Egy legenda szerint azonban pontosan ezer évvel ezelőtt a hitüket megtartó druidák egyike nem nyugodott bele rendjük erejének hanyatlásába. A mágia sötét oldalának felhasználásával kívánta öt újszülöttbe plántálni a druidák minden tudását, hogy halhatatlanságukkal és sérthetetlenségükkel felvértezve biztosítsák az ősi hit rendjének fennmaradását mindörökre.

A szertartást azonban megzavarta valami, így az befejezetlenül, ám nem hatástalanul múlt el a csecsemők feje fölül. A gyermekek mentor hiányában nem tudtak megfelelően bánni hatalmukkal, ami 1000 évvel a szertartást követően az emberiség számára közvetlen veszéllyé vált. Hogy a múlt homályából miért éppen ez a legenda bukkan elő egy London melletti erdőben talált holttest kapcsán, olyan kérdés, melyre a CDV kiadó új játékában kaphatunk választ.

A német fejlesztőgárda arra vállalkozott, hogy feleleveníts e az egyre inkább homályba vesző, klasszikus kalandjátékok műfaját. Azt a műfajt, mely sokáig töretlenül képviselte magát a 8-bites hőskortól, a műfajt, amely olyan kiadókat emelt naggyá, mint a Sierra vagy a LucasArts. Mára egyfajta útkeresés indult meg a kalandozók visszahódításáért, aminek érdekében nemcsak a 3D technikát állították harcrendbe, de hibrid műfajokkal is történnek kísérletek több-kevesebb sikerrel. A House of Tales nem kísérletezett. Az elmúlt két és fél év során első játékát a hagyományos point&click szabályai szerint alkotta meg.

Az MOTD alapjában véve misztikus detektívtörténet, amelyik bőven merít a jól bevált receptekből. Innen kerül elő Brent Halligan is, aki a Scotland Yard régi vágású, ballonkabátos, folytonos anyagi gondokkal küzdő, tipikus agglegény nyomozója. A kellékek eme első darabja társért kiállt, kinek személyében egy csinos, fiatal, intelligens antropológust ismerhetünk meg. A kezdeti Csontváz Gyilkosságok valójában sokkal összetettebb, egyre inkább kataklizmát sejtető cselekmény melléktermékei. Ha pedig a szerző kifogy az ötletekből helyszínek terén, nyújtsa ki az idő dimenzióját egy elegáns időutazással.

Bár a játékok e válfajának elsődleges töltelèke maga a történet, hiszen ezen áll vagy bukik a játék sikere, ám ez még nem minden. Manapság a grafikusok vagy a druidákhoz hasonló sorsra jutot-

1993
Twin Kingdom Valley

Az első run-time generált grafikát alkalmazó kalandjáték 1983-ból.

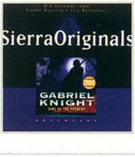
Nem az a kimondott 3D, ráadásul az utasítások is szövegesek, ám a történet többágú.

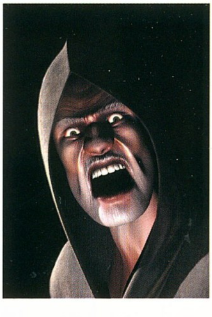
1993
Alone in the Dark

Az első 3D szereplők ebben az akció-kalandban jelentek meg. Félelmetes hangulata volt!

1993
Gabriel Knight 1

A House of Tales kedvence, az Mystery of the Druids ihletője.





tak, vagy egyszerűen a számítógéptől nem maradt helyük az asztalon papírnak és ceruzának. A program alkotói azonban jeles felhasználói a ray-tracereknek, így azok segítségével alkották meg a játék „szintetikus" környezetét. Ez utóbbi mindenesetre meglehetősen precízre és részletgazdagra sikerült, annyit megállapíthatunk. Nekem viszont hiányzik belőle a legjobb kalandjátékok hangulatát megalapozó grafikai stílus. A XX. századi épületek és belső terek pont úgy néznek ki, ahogy valójában (kellene). A fénymásoló, a telefon, az autó éppen olyan, mintha most először jelent volna meg a gyártó cég egy CAD munkaállomásának látványtervén. A középkori helyszínek már sokkal jobban festenek a kőfalakkal, a díszítésekkel és a fáklyák világításával. Ha lehet, akkor még részletgazdagabbak.

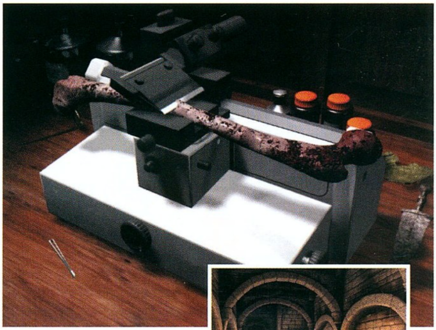
A szereplők megjelenítése a 3D technika egyik legnagyobb kihívását kíséri. Én tudom, hogy ez ígéretes és igen gazdaságos lehetőség, mégis nehezen lehet megszokni ezeket a poligonnal szerényen ellátott és textúrával takargatott „marslakókat". Mindez a mellékelt képeken valószínűleg nem látszik, sőt, a személyek még a képernyőn is remekül néznek ki, míg az 5cm-es magasságot meg nem haladják. Az aprólékos háttér mellett mindenesetre furcsán hat, mikor Miss Turner a zsebébe rejt egy forró vízzel teli tálat.

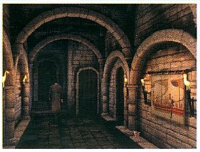
A történet, mellyel a játék megoldásáig megismerkedhetünk, nem rossz, sőt, kifejezetten érdekes. Véleményem szerint azonban ezt be kellett volna ágyazni a kalandjátékba, és nem egyszerűen elmeséltetni vele. Bár ez utóbbi a szerzők nem titkolt célja, amire nevük is utal. A műfaj kedvelőinek régi vágya már az olyan cselekmény, amely több úton is elvezet a végkifejlethez, vagy akár több befejezéshez is, ami többet nyújthatna egy olyan könyvnél, amelyiket gyakran nehezen megfejthető feladványok segítségével tudunk csak lapozni. A helyszínek egy része valós, de még az elhangzó történetek között is található olyan, amelyik nem a fejlesztők fantáziájának szülötte. A dél-angliai helyszínekről először Franciaországba vezet utunk, majd egy különös helyről a múltba, ahol a XX. században is fennmaradt legenda kel életre. Gyakran szerepet kell cserélnünk a két főhős között, hogy egymást kiszabadítsuk a szorult helyzetekből, de ez szintén része a történetnek, így nem tehető meg tetszés szerint.

A főhős jellemét kissé zavaró színben tünteti fel egy koldus kalapjának kifosztása, majd egy 800 frank értékű remek horgászbot eltulajdonítása. Később már senki nem fogja nekem elhinni, hogy vissza akartam adni! Az izgalom fokozásának érdekében nemcsak szóban jelennek meg, hanem a maga vizuális valójában szemtanúi is lehetünk véres szertartásoknak, sőt, kannibalizmusnak. Szerencsére a fiatalabb korosztály úgysem fogja bírni cérnával az első néhány rejtvény megoldását, ami gyakran abból áll, hogy rasztersoronként lepásztázzuk a képernyőt valamilyen apró részlet után kutatva, majd rájövünk, hogy nem próbáltuk még áramütés ellen a sálat egy nejlonzacskóba gyömöszölni. „Aaarghh!"- Mondja ilyenkor a kalandozó.

A párbeszédek szokás szerint a feladványok részét képezik, hiszen csak a megfelelő sorrendben feltett kérdéseink során juthatunk el a továbbvezető válaszhoz. Itt megismerkedhetünk a fejlesztők

ARÉNA
The Mystery of the Druids
Gabriel Knight
Grim Fandango



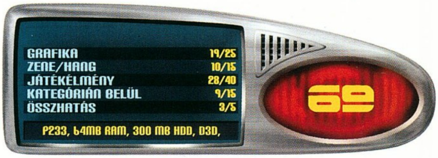


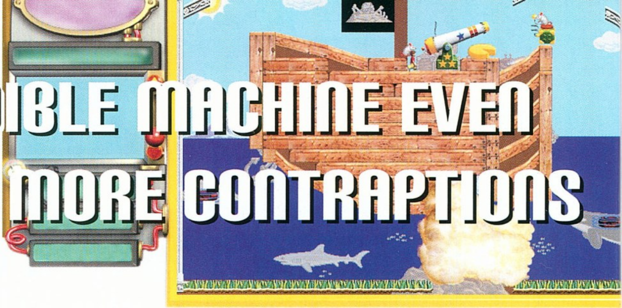
„többszálú cselekmény" elképzelésével, miután például negyedszer zargatjuk a kikötői horgászt ugyanazokkal a kérdésekkel - melyekre mindig ugyanaz a válasz - csak azért, mert a hetedik szóváltáskor még nem kérdeztünk rá, hogy barátjának tekinti-e a kapitányt.

Ezek után talán úgy tűnhet: a MOTD nem tetszett nekem. Nem így van. Éppen csak azon kesergek, hogy a 3D grafikán, na meg a Dolby Surround hangon kívül nem jelent előrelépést a már tíz éves kalandjátékokhoz képest. A hasonló játékok „minőségét" már régóta a meglátogatható helyszínek és a beszélő személyek számával szokták jellemezni. Ilyen szempontból a MOTD nem szégyenkezhet, hiszen a maga ötven helyszínével és húsz szereplőjével tág teret ad a játékidőnek. Ez utóbbi szintén minősítő jellemző, amely a játékok esetében talán a legfontosabb. Ha pedig már szóba került, akkor itt jegyezném meg, hogy a demó verzió letöltésével ne vesződjön, akinek kedves a telefonszámlája, mivel hamarabb végig lehet játszani, mint letölteni. A teljes játék ezzel szemben három CD-n terül el, ezzel szerencsére még nem tartunk ott, hogy a cserélgetésük az idegeinkre menjen. De ki tudja, mit hoz még a jövő?

A MOTD végigjátszásának módja vérmérséklettől függ. Lehet úgy, hogy előbb játszunk, vagy megkeressük a megoldást a neten, és csak ezután játszunk. A történet mindkét esetben ugyanaz, és esetünkben ez a lényeg.

Lázi





THE INCREDIBLE MACHINE EVEN MORE CONTRAPTIONS

StartBox

Fejlesztő: Sierra Attractions
Kiadó: Sierra Attractions
Web: www.incrediblemachine.net

A logikai játékoknak már évek óta rosszul megy a soruk, pedig bő tíz évvel ezelőtt abszolút sikerműfajnak számítottak. Akkoriban – az Amigás korszak kellős közepén és a PC-s idők elején – havonta jelentek meg olyan klasszikusok, mint az Atomix, a 7UP Spot, a Pushover vagy a Logical. Azután a technikai fejlődésnek köszönhetően a játékosok egyszerűen elfordultak a logikai játékoktól és az adrenalinban gazdagabb – egyben agymunkában általában szegényebb – shooterek és real-time csodák felé fordultak. A legutóbbi említésre érdemes észtorna, a Pandora's Box is már több mint két éve jelent meg, azóta pedig az egész műfaj vegetálása kimerült az unalomig ismert mahjonggklónok és sakkprogramok ismételgetésében. Most úgy tűnik, hogy változni fog a helyzet, hiszen a közeljövőben megjelenő (nem kifejezetten logikai, de mindenképpen gondolkodtató) Project Eden és az A. I. Puzzler bizonyára hagy egy-két komolyabb bejegyzést a logikai játékok vendégkönyvében. E nagy nevek elé tolakodott be a hosszú nevű The Incredible Machine: Even More Contraptions, amely a fénykor egyik nagy klasszikusát, a The Incredible Machine-t dolgozza fel sokadszor.

„AZ DIABOLIKUS MASINÉRIÁKRUL"

Rendes esetben nem szánnánk három oldalt egy klónra, ám most különleges helyzetben vagyunk. Egyrészt azért, mert a műfaj velejárója, hogy viháncolva kell tapsikolnunk örömünkben, ha valamelyik kiadó végre piacra dob valamilyen logikai játékot, másrészt a nyári holtszezon még éreztette a hatását, és ebben a hónapban ritkán tapasztalt programhiánnyal küzdöttünk. Mindez remek apropót szolgáltatott arra, hogy hosszabban megemlékezzünk a The Incredible Machine-sorozatról, egyszer és mindenkorra kivesézve azt, ugyanakkor pellengérre állítva a legújabb próbálkozást, az Even More Contraptionst.

A Jeff Tunnell és csapata által gyártott Incredible Machine-játékokban olyan szerkentyűket kell mérnöki pontossággal megterveznünk, amelyek leginkább Rube Goldberg (lásd a szövegdobozt) karikatúráira emlékeztetnek, de sokat merítenek a Hanna-Barbera rajzfilmek (elsősorban a Kengyelfutó gyalogkakukk) civakodásaiból is. Egy ilyen masinában több egyszerű, hétköznapi tárgy vagy alkatrész található, és a sok kis összetevő olyan bonyolult gépezetté áll össze, amely látványosan teljesít egy kisebb feladatot. Adott feladványban az előre rögzített hozzávalók mellé kell berakosgatnunk a rendelkezésünkre álló mozgatható alkatrészeket a megfelelő helyekre, majd a beállításokat addig kell „finomhangolni", amíg a gépezetindító Start gomb megnyomására a feladat sikeresen végrehajtódik. Egy példán mindjárt világosabb lesz az egész. Fix alkatrészként adott egy lézersugár és egy akvárium, a feladat az akvárium szétzúzása, a cél eléréséhez pedig néhány tükröt és egy ágyút használhatunk fel. Ilyenkor célszerű az ágyút az akvárium útjába tenni, majd a tükröket úgy elhelyezni, hogy a lézersugár meg-megtörve eljusson az ágyú kanócáig. Ekkor a kanóc meggyullad, az ágyúgolyó pedig széttöri az akváriumot. Ebből a kis esetből kiderülhetett az Incredible Machine-játékokban követendő egyszerű stratégia is. Érdemes a végcélból és az aktív (már kezdetben mozgó, működő) pályaelemekből kiindulni, miközben igyekszünk megtalálni azokat az alkatrészeket, amelyeknek egyértelműsíthető a helyzete (például, egy rögzített rakéta alá biztosan kelleni fog egy gyújtószerkezet). Ezen kívül természetesen nem árt, ha a játékos – különösen a későbbi pályákon – rendelkezik jó adag intuícióval, némi helyzetfelismeréssel és kombinációs készséggel. Ennyi az egész – maga a játék tehát tulajdonképpen halál egyszerű, ám ez nem feltétlenül jelenti azt, hogy könnyű...

GÉPSÉGVETÉLKEDŐ

Az Even More Contraptions már legalább a hatodik Incredible Machine-játék, ennek megfelelően a kezelőfelülete és a játékmenete igencsak kiforrott. A több mint 100 különböző alkatrészt (az aligátortól a TNT-ig gyakorlatilag mindent megtalálunk köztük) kedvünkre

1990

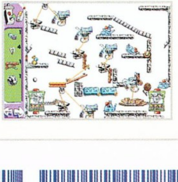
The Incredible Machine

Hihetetlen, de már több, mint tíz év telt el azóta, hogy egy Jeff Tunnell nevű tehetséges fiatalember és fejlesztőcége, a Jeff Tunnell Productions a logikai játékok történetének egyik legsikeresebb sorozatát indította el a Dynamix/Sierra kiadó nagy örömére. A TIM már ismerte a legtöbb ma is használt alkatrészt, és a grafikája is igen szépnek számított akkoriban, így hatalmas sikert aratott – megérdemelten.

1992

Sid & Al's Incredible Toons

A folytatásban elsősorban grafikailag tupírozták fel az elődöt, és a játék átmenetileg teljes rajzfilm-designt kapott. A feladványokon Sid és Al, a falánk macska és a még falánkabb kisegér kalauzolta végig a játékost. Bár a feladványszerkesztőn kívül a második rész nem tartalmazott igazán új játékelemeket, a remek animációk és a Tom & Jerry-rajzfilmek legjobb pillanataira emlékeztető humor méltó folytatássá tették a programot.



1994

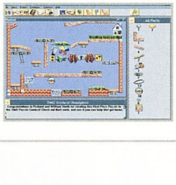
Incredible Toon Machine

A Sid & Al – immár windowsos – követője semmi újdonsággal nem szolgált. Bár folytatásként hirdették, csak egyszerű kiegészítőként kell kezelnünk, mivel az új pályákat leszámítva mindent láthattunk már a második részben. Ez a program a játékpiac számára csak felmelegített húsleves volt, ám a stílus rajongói imádták, mivel már két éve várták az új feladványokat.

1995

The Incredible Machine 3.0

A készítők érezhették, hogy az Incredible Toon Machine nem volt igazi folytatás, ezért a sorozat következő tagját adták ki a „3.0" alcímmel. A játék az első két program jó tulajdonságait elegyítette: visszatért a legelső játék klasszikus gyökereihez, miközben a második rész humorából jócskán sikerült átmentenie a TIM 3.0-ba, és új kényelmi funkciók is bekerültek a programba.



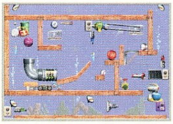
forgathatjuk, némelyiket programozhatjuk is (például az egyik labda fizikai tulajdonságait vagy a tojásfőző gép időzítőjét), a rengeteg kombinációnak köszönhetően pedig igen gyakran előfordul, hogy egy-egy feladathoz több jó megoldás tartozik. Ha egyikre sikeresen rájövünk, akkor megnézhetjük a készítők verzióját, amelyik általában optimalizált megoldás, némelyik pedig olyan cseles, akár a biliárdközvetítések trick shotlövései (egyik pályán például lézereket kell irányítgatni egy szövevényes tükörrendszerben, miközben a lézerek között egy tucat robbanószeres fiola pattog – a készítők megoldásában egyik fiola sem robbant fel).

A feladványok nehézsége természetesen változó, bemelegítésként érdemes gyorsan végigszaladni az 50 darab tutorial pályán. Ezután jöhet másik 50, kezdő fokozatú – és a sok tipp miatt igazán könnyű – feladvány (jelzem, hogy Sasa már a harmadikon elakadt, szóval innentől kezdve azt sem hiszem el neki, hogy ismeri az ábécét), majd újabb 50 közepes nehézségű. Végül, a keményebb kihívást kedvelőkre további 55-55 pálya vár nehéz, illetve profi fokozaton. (Az előző rész feladatainak megoldása már megtalálható a neten, gondolom, előbb-utóbb az Even More Contraptions végigjátszása is felkerül.) Ha a küldetések elfogynak, még mindig ki lehet próbálni egy gépnél a 61 különböző kétszemélyes multiplayer pályát, bár én nem javaslom, mert ennek a játékmódnak egyszerűen nincs értelme: a játékosok rövid körökben, felváltva szerkesztik ugyanazt a feladványt (tehát mindkét játékos felhasználhatja ellenfele eredményét), és aki teljesíti a feladatot, az nyer. Ennél jóval érdekesebb az a funkció, amellyel házilag készített feladványainkat cserélgethetjük a neten, illetve a legnagyobb móka a játékban maga a tét nélküli feladványszerkesztés. Ez utóbbi funkció, amellett, hogy teljesen szabad kezet ad a játékosnak (az összes alkatrészfajtát korlátlanul használhatjuk, sőt, a gravitációt és a légnyomást is átállíthatjuk), rengeteg ökörködésre ad lehetőséget – az én első zsengém például olyan flipper volt, amelyikben macskák helyettesítették a golyókat…

2000

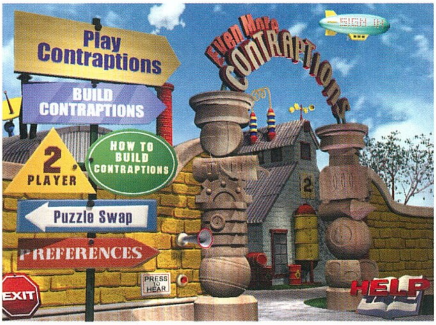
Return of the Incredible Machine: Contraptions

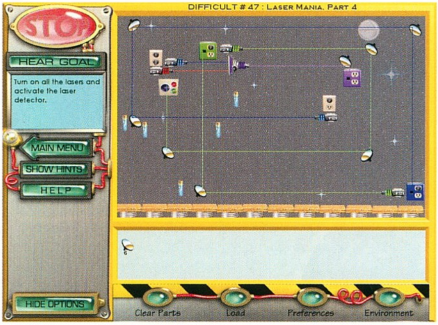
Hosszas csend után a tavaly megjelent Contraptions próbálta meglovagolni a nosztalgiahullámot, ám ezúttal az újabb rókabőr lehúzását a készítők már igen pofátlanul végezték. Úgy gondolták, hogy öt év nagy idő, úgyhogy több pályát egyszerűen átemeltek a TIM 3.0-ból. Ráadásul továbbra is csak minimális fejlődés volt tapasztalható a legelső TIM-hez képest.



ROZSDAETTE SZERKEZET

Az eddigiek nagyon jól hangozhattak, ám abban mégis biztos vagyok, hogy nem az Even More Contraptions fogja elindítani a logikai játékok reneszánszát. Ez a program ugyanis gyakorlatilag nem más, mint a tavaly megjelent Return of the Incredible Machine: Contraptions önálló kiegészítője, ami azért baj, mert már az eredeti Contraptions is egy klón klónja volt. Eredetiségre akár csak halványan utaló jeleket obszervatóriumi távcsővel sem találnánk ebben a





játékban. Pedig annyi mindent lehetne még újítani ezeken a programokon! Például, a készítők helyrepofozhatták volna az Incredible Machine-játékok furcsa gravitációját (vannak alkatrészek, amelyek nem esnek le, hanem lebegnek a levegőben). Vagy esetleg fordíthattak volna egy kis időt a görgethető játéktér kódolására, mert így a masinák mérete erősen korlátozott, és ezért még nehéz szinten is akad egy-két pálya, ahol a megoldás kapásból beugrik. Urambocsá', szánhattak volna egy fél délutánt arra, hogy kitaláljanak néhány új alkatrészt, és ne csak a régieket használják. Arra már nem is merek gondolni, hogy milyen nagyszerű lett volna, ha hónapokig tartó komoly MUNKÁVAL végre igazi folytatást készítenek a szériához, 3D-motorral (micsoda lehetőségek lennének a masinákban, ha a harmadik dimenziót is kihasználnák!), esetleg egy új, real-time játékmód bevezetésével.

Így azonban csak egy x-edik kópiát kaptunk, amely ugyan továbbra is nagyon élvezetes és humoros játék (és végül is ez a lényeg), de már zavaró, hogy menynyire idejétmúlt. Ez a fajta képregény-grafika ma már a legnagyobb jóindulattal is csak funkcionálisnak mondható, a zenék és a hangok pedig – bár eszméletlenül hangulatosak – hangminőségben messze elmaradnak az elvárhatótól (jó részük egyszerű MIDI file). Ez a széria is eljutott oda, ahova a Worms-sorozat: technológiai fejlődés nélkül nincs tovább út. Ha legközelebb elfogy Jeff Tunnell pénze, már nem adhat ki egy újabb rókabőrt. Igazi folytatást kell produkálnia, ha versenyképes akar maradni majd az A. I. Puzzler és társai mellett.

Mindezek ellenére mindenkinek bátran ajánlom az Even More Contraptionst. Akik nem ismerik a sorozatot, mindenképpen próbálják ki, az öreg profik pedig már csak tisztességből is nyomják végig azt a kétszáz-egynéhány feladványt. Korszerűtlensége miatt viccesen gyenge gépen is vígan elszalad, és 3D-kártya sem kell hozzá. Ezen kívül igazi „family game", vagyis erőszakmentes, szórakoztató és minden korosztályt leköt – inkább ezzel szórakozzon a gyerek, mint a Max Payne-nel...

Stöki

stoki@vogel.hu

ARÉNA

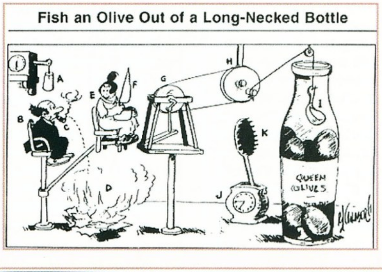
Even More Contraptions

The Incredible Machine

Incredible Toon Machine

RUBE GOLDBERG, A BONYOLÍTÓ

Hazánkban kevesen tudják, hogy az Incredible Machine-széria remek alapötlete nem a Sierra játéktervezőit dicséri, hanem egy XX. századi művészt, bizonyos Rube Goldberget. A San Francisco-i születésű Reuben Lucius Goldberg (1883-1970) a California egyetemen szerzett mérnöki diplomát, de a karikatúrákat mindig is jobban szerette a műszaki rajzoknál. Nem csoda, hogy csak fél évet húzott le a szakmájában, majd házalni kezdett tréfás ábráival a friscói, később pedig a New York-i napilapoknál. Elsősorban eme karikatúrák miatt emlékszünk rá, jóllehet, szobrászként és íróként is jegyzi az utókor. Képeiben ő alkotta meg az első „hihetetlen szerkezeteket", így az „Incredible Machine" atyjaként vonult be a médiatörténelembe, és ördögi találmányaiért kapta meg a Pulitzer-díjat is. Rajzait nemcsak egyedi stílusuk miatt lehet könnyen felismerni, hanem már a szerkezetek tervezési alapelve is védjegyszámba megy. Goldberg úr ugyanis mindig arra törekedett, hogy egy egyszerű hétköznapi feladatra vagy problémára megtalálja a lehető legbonyolultabb megoldást. Emellett – mivel a modern technikától mindig is idegenkedett – mestermunkáiban a legegyszerűbb mechanikai alkatrészek (fogaskerék, emelőkar stb.) voltak a legfejlettebb összetevők, azokon kívül „természetes" alkatrészeket (utcán heverő banánhéj, lámpaoszlop mellett szambázó részeg stb.) használt nagy buzgalommal. Hitte, hogy minden feladatra létezik egy egyszerű és egy bonyolult megoldás, és gyakran hangoztatta, hogy véleménye szerint az emberek meglepően nagy százaléka választja az utóbbit. Rajzait a nehezebb utat járó emberek előtti tisztelgésnek szánta, így születtek meg a karikatúra-história Goldberg-klasszikusai, többek között a „villanyszámlást elkerülő gép", a „kirakatüveget mosó szerkezet", vagy a „ha esik az eső, az ablakot a hazaérkezésed előtt becsukó masina". Neve 1970-ben bekövetkezett halála után fogalommá vált, a nagy leves túloldalán ma is gyakran alkalmazzák a túlbonyolítottság szinonimájaként (például: „Rube Goldberg-szerű adórendszer"). Goldbergnek – mint minden őrült zseninek – számos követője akadt. A neten rengeteg Goldberg-fan hemzseg, Amerikában pedig minden évben megrendezik az egyetemek között a Rube Goldberg Masina Versenyt, amelyiken az nyer, aki a lehető legegyszerűbb feladatra a lehető legbonyolultabb, ám a mester örökségéhez leginkább passzoló szerkentyűt tervezi (és esetleg alkotja) meg. Internetes versenyek is akadnak szép számmal, úgyhogy aki sürgető vágyat érez, hogy narancshámozó gépet vagy akár fésülőautomatát tervezzen, az nézzen körül a hivatalos Rube Goldberg oldalon: www.rubegoldberg.com.



GRAFIKA	19/25
ZENE/HANG	13/15
JÁTÉKÉLMÉNY	34/40
KATEGÓRIÁN BELÜL	10/15
ÖSSZHATÁS	4/5

P90, 32MB RAM, 50MB HDD

80

CHEAT

Nagyon nehéz a játék? Sok az ellenfél? Semmi gond, itt a segítség!

POLITICAL TYCOON

A kódokat játék közben, az Enter billentyű lenyomása után előtűnő párbeszédablakba írd be:

beauty a legtöbb ország barátságos lesz
redemption az országok kevésbé ellenségesek

DEER HUNTER 4

Játék közben nyomd le az F2-t, írd be a kívánt kódot, majd újra nyomd le az F2 billentyűt! A kódok:

dh4nofear az állatok nem félnek a vadásztól
dh4leadeye lövedék nézet
dh4dry tiszta időjárás
dh4breakdown a debug információ megjelenítése
dh4super minden kód bekapcsolása
dh4skyhook repülő mód
dh4sightin látható fegyver
dh4homegym a vadász nem fárad
dh4beacon ellenállhatatlan vadász
dh4monster nagyobb szarvas
dh4zeus villám
dh4f13 több vér
dh4plague az állatok eltüntetése
dh4trucka „clipping" kikapcsolása
dh4damper csend
dh4water esős időjárás
dh4noon több idő
dh4ice havas időjárás
dh4climber a „lejtőeffekt" kikapcsolása
dh4thor mennydörgés
dh4find ugrás a legközelebbi állathoz
dh4tracers a lövedék útvonala látható
dh4showme a szarvas látható a térképen
dh4vmwatch extra infó
dh4deerwatch infó a legközelebbi szarvasról
dh4caddyshack haladás a cél felé

EVEN MORE INCREDIBLE MACHINE

Használd az alábbi jelszavakat:
OLIVE-ZZZC815F6 „Puzzle 89"
RHOMBUS szintválasztás
Szintlépés: Miközben a gép fut, nyomd le a V billentyűt!

GANGSTERS 2

Minden kémjelentés birtokába juthatsz, ha Joey Bane-t átnevezed „bangagong"-ra.
Öt specialista a jutalom a „>- 00 -<" név használatakor.

GUNMETAL

A kódokat játék közben, az F8 lenyomása után írhatod be:

MADMECHASTREISAND teljes lőszer
MADCOSMODNA teljes élet
MADDUCTTAPE hiánytalan pajzs
MADRUBYSLIPPERS repülő mód (az A és a Z gombokkal)
MADBANANAPEEL a repülő mód kikapcsolása
MADBUCKETOWEASELS turbó mód
MADGETOUTANDWALK a turbó mód kikapcsolása
MADMAXAMILLION 1000000 $
MADCASTLERRGH a szint befejezése

MADDEN NFL 2002

Minden csapattal játszhatsz, ha a „GOLDENGOD" jelszót használod.

PRIMAL PREY

Vadászat közben az F2 lenyomása után írd be az alábbi kódokat:

dinogod istenmód
actor find [x] ugrás a legközelebbi „x" nevű dinoszauruszhoz
A „momoney" kódot a fegyverképernyőn használhatod, így némi pénzhez juthatsz.

CONQUEST: FRONTIER WARS

Játék közben nyomd le az Entert, a cheat mód bekapcsolásához írd be: „Give the sushi to Sean". Az elfogadást üzenet jelzi. (Figyelj a nagybetűkre!) A kódokat ugyancsak az Enter lenyomása után pötyögheted be:

A winner is you! a küldetés megnyerése
I am evil Homer a küldetés elvesztése
spacebridge szintválasztás
The Master Builders gyors építés
Your chicks for free szabad építés
If they could see me now teljes térkép
I'll rip out your optics normál térkép
I can see clearly now a felfedezések feloldása
I want a raise érc
Some Great Reward maximum erőforrás
Do you smell something? gáz
The courage of the fearless crew legénység
The Ultimate Doom öngyilkosság

THE CORPORATE MACHINE

Csak egyjátékos módban használható, a konzolba (Tab) írandó kódok:

zeropercentinterest 10000000 $
nomoneydown 100000000 $
feelthatmojorising 10 egység minden alapanyagból
idkfa 99 egység minden alapanyagból
hitmeagain 1 akciókártya
upmysleeve max. akciókártya
impressme az aktuális projekt teljesítése

SPACE EMPIRES 4

Játék közben nyomd le a Ctrl billentyűt, s jöhet a kód:
A bevásárló képernyőn:
fast gyorsabb építés

A „Ship Report" képernyőn:
movement szabad mozgás
repair szabad javítás
resupply a hajó feltöltése
Az „Empire Status" képernyőn:
money 100000 egység minden nyersanyagból

MIGHT & MAGIC VI

9999999 arany:
Miután megtaláltad az elveszett obeliszkek helyét, az ott található láda 250000 aranyat rejt. Vedd ki, csukd be a ládát, majd nyisd fel újra, s megint tele lesz. Ismételd, ahányszor csak akarod, mielőtt elhagynád a helyszínt. (Ez a trükk csak az 1.0-ás verzióban működik!)
A tapasztalati pontok növelése kétféleképpen is lehetséges:
1. Miután az előző csalást végrehajtottad, irány Kriegspire városa, itt a pénzed tapasztalati pontokra válthatod.
2. Miután kipucoltad a Fire Lord labirintusát, keresd meg őt, és beszélgess vele! Minden klikkelés a QUEST szón növeli a tapasztalatodat. Ne felejtsd, nem térhetsz ide vissza!
Néhány ellenfélnél az esetek 30 százalékában értékes tárgyak találhatók. Elhalálozásuk után, mielőtt átkutatnád a hullát, mentsd el az állást, s ha nem találsz semmit, visszatöltve újabb esélyt kapsz.

Tony

ARCANUM

Két hónappal ezelőtt a játék kezeléséről szóló cikkemben írtam, hogy a megjelenésig elkészítem a leírást is. Nos, ígéretemhez híven a következő oldalakon, illetve a CD mellékleten elolvashatjátok, mi mindenre sikerült fényt derítenem. Sajnos a történet túl hosszú és szerteágazó ahhoz, hogy minden apró részletét bemutassam, ezért elsősorban a jó oldal küldetéseire koncentráltam, remélvén, hogy ezek alapján a gonosszal szimpatizálók is képesek lesznek boldogulni.

Előljáróban fontos megjegyeznem, hogy a feladatok megoldási módjai nagymértékben függnek a fő karakter tulajdonságaitól. Egyértelmű, hogy az erőtől duzzadó, ám heveny agysejthiányban szenvedő harcos nem szavai meggyőző erejével hág át az akadályokon, a tolvaj beállítottságú karakter pedig nem rohan bele ész nélkül minden összecsapásba. Tehát ha az én módszerem nem jön be, próbálkozz meg mással, ne akard mindenáron azt erőltetni.

Mivel a leírás elolvasásával a felfedezés öröme elvész, kigyűjtöttem pár tippet, melyek talán megkönnyíthetik a dolgodat. Javaslom, olvasd el előbb ezeket, aztán ha továbbra is maradnak kérdéseid, lapozz a megoldásokhoz, hátha ott megtalálod a választ.

- Mivel a tapasztalati pontok jelentős része származik az ellenfeleknek bevitt sebzésből, gyorsabban lehet fejlődni, ha egymagad járod a világot. Persze, ilyenkor le kell mondanod az extra hátizsákról, melyet a társad jelent, ehelyett kompromisszumként megteheted, hogy olyan fegyvert adsz a kezébe, melynek alacsony a sebzése, de sok pontot visz le az állóképességből.

- Ha már a tapasztalati pontokról volt szó, felhívnám a figyelmet a gyorsikonok feletti csíkra és lámpácskákra. A csík az egy lámpányi tapasztalatpont-mennyiséget jelzi, a lámpák pedig a szintlépéshez szükségeset. Tehát, mikor az utolsó is kigyullad, emberünk szintet lép.

- Ha varázslót kívánsz képezni a fő karakteredből, érdemes a következő bűvigéket elsajátítani: teleport és zárnyitás (Conveyance), tárgyazonosítás (Divination), gyógyítás, méregsemlegesítés és feltámasztás (Necromantic White), szellemidézés (Necromantic Black).

- Ha gyakran kívánsz közelharcba bonyolódni, már a játék legelején kezdd el növelni a karakteretek ügyességét. Én amint tudtam, feltornásztam húszasra, miközben egyidejűleg fejlesztettem a támadás és a kitérés képességeket. Mire mindegyiket mesteri szintre emeltem, a legerősebb lény sem okozott gondot, hiszen körönként kilencszer támadtam, az átlagos ellenfelek pedig háromnégy csapástól jobblétre szenderültek.

- Ha gólemmel találkozol, óvatosan bánj vele, mivel kemény bőrén a pengék könnyen kicsorbulnak. (A tűzlények még rosszabbak, azok a páncélodat is megperzselik.) Ilyen esetre érdemes magaddal vinni valamiféle kesztyűt, mely növeli a pusztakezes sebzésedet (Pl. Dwarven Gloves), esetleg jobbfajta baltát, mely jól bírja a gyűrődést.

FŐ TÖRTÉNETVONAL

Arcanum világa a mágia és a technológia sajátos megoszlására épül. A régi korok örökösei közül sokan nem nézik jó szemmel az egyre elgépiesedő környezetet, mely lassanként kiszívja a varázserőt a kövekből üres, lélektelen burkot hagyva hátra. Egyes radikálisabb csoportok nem rettennek vissza a masinák leállítására szervezett, olykor akár emberéleteket is követelő szabotázsakcióktól sem.

Ám idővel mindenhez hozzá lehet szokni, az LF. S. Zephyr léghajó utasaként eszedbe sem jutott, hogy esetleg te is az áldoza-

tok közé kerülhetsz, pedig majdnem ez történt, mikor két könnyű vadászgép kilőtte a hajód motorjait.

Te csodával határos módon szinte karcolás nélkül úsztad meg a becsapódást, ám a többi utas nem járt ekkora szerencsével, még az a gnóm is, kit kihúztál a lángoló roncsok közül, hamarosan kimúlt a karjaid között, ám előbb végső leheletével megesketett, hogy juttasd el pecsétgyűrűjét a jogos tulajdonosához. Magad sem értetted, miért döntöttél úgy, hogy teljesíted kérését, pedig ha tudtad volna, micsoda megpróbáltatások várnak rád, biztos az első bokorba hajítod a csecsebecsét.

Amint a földre helyezed a gnóm testét, rögtön fölmerül az első gond: hogy fogod megtalálni a keresett személyt, ha azt se tudod, kiről van szó, s hol értél földet? Tanácstalan ácsorgásodnak Virgil érkezése vet véget, ki a Panarii szekta követőjeként égi jelet lát megjelenésedben. Úgy véli, te vagy a kiválasztott, ki szembeszáll majd a világba visszatérő ősi gonosszal, s szent küldetésének tekinti útad egyengetését.

A vallási fanatikusoktól mindig feláll a szőr a tarkódon, ám szorult helyzetedben nem nagyon válogathatsz, hagyd, hogy csatlakozzon hozzád, és induljatok el a közeli falucska (1407; 1316) felé felderíteni a katasztrófa titkát.

Első lépésként keresd meg Risettze-et, a boltost, ki szinte bármely áruról azonnal megmondja, honnét származik, ám dörzsölt vérszívóként nem adja ingyen az értesüléseit. Szerencsére az ár megszabásakor nem tesz különösebben nagy fantáziáról tanúbizonyságot, megelégszik egy vacak képdobozzal vagy Bessie Toons cipellőivel. Az előbbit a légi katasztrófa színterén találhatod meg, a másikra a Toons bánya valamelyik termében akadhatsz rá. (Érdemes ez utóbbit átadnod, mivel a fényképezőgép jó pénzt megér.)

Még szerencse, hogy nem fizettél ezreket, mivel a sunyi boltos csak annyit tud, hogy a gyűrű valószínűleg a taranti (973; 1029) P. Schuyler & Sons kereskedőcégtől került birtokosához.

A cég címét nem nehéz kideríteni (a Devonshire Wayből nyíló sikátorban van az irodájuk), ám a lelkiismeretes eladó féltve őrzi munkaadója titkait, s egy szót sem hajlandó szólni a kérdéses tárgyról. Mivel modora bőven hagy kívánnivalókat maga után, vita helyett egyszerűen csapd fejbe valami jó nehéz tárgygyal, és emeld el a zsebéből a bolt kulcsait. A városőrségtől nem kell tartanod, ezek az emberek messze elkerülik a törvényes utakat.

Mi sem bizonyítja ezt jobban, mint az élőholtaktól hemzsegő termek, melyeken át eljuthatsz a nekromanta tulajokhoz. Nem lennék meglepve, ha a sok bűzlő hullától felpaprikázva rögtön a fickók torkának ugranál, de ha még maradt némi önuralmad, békésebb megoldást is találhatsz problémád megoldására. Nevezetesen megegyezhetsz velük, hogy hallgatásodért cserébe megidézik halott apjuk szellemét, aki egész biztosan be tudja azonosítani a gyűrű tulajdonosát.

Egyre közelebb jutsz a titok nyitjához, már csak fel kell keresned Gilbert Bates urat, Tarant – sőt, talán egész Arcanum – leggazdagabb emberét. Mondanom se kell, testőrei nem engednek be hozzá első szavadra, előbb be kell bizonyítanod jóindulatodat. Feladatod nem más lesz, mint a rég óta keresett szabotőrök elfogása.

Ehhez a párszáz méternyire lévő gyárba kell átruccannod, s kivárni az éjszakát, mikor a rosszfiúk megjelennek. Úgy éjfél körül teleportálnak be a gépterembe. Már a bejutás módja is mutatja, hogy nem gyenge kezdőkkel van dolgod, és ha nem edzetted ele-

get az izmaidat, esetleg előfordulhat, hogy segítséget kell hívnod. Megpróbálhatod kicsalni őket a párszobányira lustálkodó őrökhöz, de ekkor persze osztoznod kell velük a dicsőségen (no, meg a tapasztalati pontokon is :).

Bárhogy legyen is, a csata után Gilbert úr hajlandó fogadni irodájában. Végre megismerheted a kalandod hátterét, hallhatsz a Black Mountain törpe klánban betöltött szerepéről. Ő volt az egyetlen ember, aki úgy-ahogy elnyerte bizalmukat, mígnem bevezették a mechanika titkaiba. Ő pedig hálából visszaélt tudásával, jókora anyagi haszonra tett szert, s még nagyobb szégyent hozott mentoraira.

Persze most, hogy megöregedett, bántja a lelkiismeret, s mindent megtenne, hogy hibáját orvosolja. Megkér, menj el a klán barlangjába (1308; 753), s tudd meg, mi történt egykori barátaival.

A barlang – a farkasoktól és gólemektől eltekintve – meglehetősen elhagyatottnak tűnik, ám helyenként szerencsétlenül járt fosztogatók holttestei jelzik, hogy az ősi törp csapdák felett még nem járt el az idő, s jobb lesz, ha felderítő varázs vagy hasonló módszer segítségével közlekedsz.

A legtávolabbi termek egyikében találod magad szembe az utolsó megmaradt törpével, aki az eltelt évek során teljesen becsavarodott magányában, s idejét kizárólag csapdák barkácsolásával, valamint a Történelem Oszlopának csinosítgatásával tölti. Ezen olvashatod el, mi történt a klánnal az ifjú Bates távozása után. Nem valami kellemes a kép, melyet felvázol eléd, úgy tűnik, egyenesen a Kétségbeesés szigetre kell utaznod, hogy újra megtaláld a nyomukat.

Ám előbb valamiféle szállítóeszközről kell gondoskodnod, márpedig megbízód szerint Edward Teach hajójánál megfelelőbbet keresve sem találhatsz. Ülj vonatra, vagy ha úgy jobban tetszik, vágj neki az útnak gyalogosan Ashbury városa felé (507; 978), s vedd fel a kapcsolatot a kapitánnyal. Mikor megtudja, hogy kinek dolgozol, nem sokat akadékoskodik, pár órán belül vitorlát bont, s fittyet hányva a veszélyre már hasítjátok is a habokat a börtön felé.

Persze, túl szép lenne az élet, ha minden ilyen simán menne. A szigetre érve ismét csak a klán hűlt helyét találod, az egyetlen hátramaradt törpe pedig a kolónia vezetője, s minő meglepetés, hozzá is csak a testőrökön át juthatsz el, akik szokás szerint próbatétel elé állítanak.

Gorrinnél jelentkezve kell gladiátorviadalban részt venned. Szerencsére az üdvösséghez egyetlen győzelem is elég, bár ha mind az öt fordulóban győzöl, te lehetsz a sziget bajnoka, ami nem csekély előnyhöz juttat a helyiekkel folytatott tárgyalások során.

A lényeg, hogy végül bejuss Thorwaldhoz. Ő is elítéltként került ide, ám javára kell írni, hogy mióta ő a vezér, a szigeten uralkodó kaotikus állapotokból működőképes kolóniát kovácsolt, mely képes megvédeni magát a vadállatoktól és nem kevésbé vad emberektől.

Ha megígéred neki, hogy közbenjársz érdekében a Wheel klán vezérénél, elmondja, hogy a keresett törpék soha nem érkeztek meg a szigetre, s a pletykák szerint ebben jelentős szerepük volt az elfeknek, de hogy pontosan mi, azt senki sem tudja.

Ettől sem lettünk sokkal okosabbak. Ha minden teendőddel végeztél, térj vissza Bateshez a jelentéseddel, aztán folytasd az utad a Wheel klán felé (951; 667), hátha ott végre fényt deríthetsz erre az egyre bonyolultabbá váló történetre.

Ahhoz, hogy a csarnok bejáratát megleld, előbb különleges zöld kristályokból kell szemüveget készíttetned Raymond Művészi Szemészetében, mivel csak ezeket viselve láthatsz át a barlangot rejtő illúzión.

Az eddig történtek után már meg sem lepődsz azon, hogy a legbefolyásosabb törp klánt nem a törvényes királya, Longhaire Thunderstone irányítja, aki sosem volt képes megemészteni, amit a Black Mountain klánnal tett, ezért önkéntes száműzetésbe vonult. A politikai ügyekben tapasztalatlan fia nem igazán tud használható információval szolgálni, egyfolytában csak apja búvóhelye felé mutogat buzgón ajánlgatva, hogy verekedd át magad a szörnyek seregén, és inkább őt piszkáld a kérdéseiddel. (Vigyázat! Ha nem megfelelően szövöd a szót, előfordulhat, hogy a bányába jutáshoz szükséges párbeszéd soha nem jön elő. Sajnos ebben az esetben

csak az ő lemészárlásával lehet továbbjutni.)

A vezér engedélyével az őr beenged a lezárt bányajáratokba, s hamarosan Longhaire-rel is találkozhatsz. Az öreg király nincs valami jó hangulatban, úgy látszik, a sötétben eltöltött évek nem múltak el nyomtalanul, még az átlagosnál is mogorvább lett, de kellő türelemmel rá lehet bírni, hogy elmesélje egykori emlékeit.

Szűkszavúságának hála nem nyúl vissza az őskorig, onnét kezdi, hogy Bates árulását követően a klánok mind a Blackmountain törpök felelősségre vonását követelték. Ám eleddig példátlan módon az elfek is elküldték hozzá követeiket, s háborúval fenyegetőztek, amennyiben nem száműzi a vétkeseket. Bár nem értette, mire ez a váratlan külső nyomás, népe javát keresve végül beadta derekát, s az elfekre bízta a törpök sorsának eldöntését. Mostanáig eszébe sem jutott, hogy a tündéknek hátsó szándékaik lehettek, csak a tőled hallott fejlemények hatására döbbent rá, hogy csúful rászedték. Tehetetlen haragjában hozzád fordul segítségért, ő is a nyakadba akasztja a titok felderítésének feladatát. Nem mintha nem lettél volna már így is nyakig benne...

A következő lépésed könnyen kitalálható: el kell jutnod Qintarrába, az elfek városába.

Igen ám, de hogyan? A tündék nem arról híresek, hogy tárt karral fogadnak minden útszéli csavargót, jobban szeretnek a biztonságot nyújtó fák lombjai közül vigyorogni rájuk. A hozzájuk vezető utad Stillwaterből ered (1188; 754), itt él ugyanis az általad ismert egyetlen elf, Myrth.

Fajtája szokásához híven Myrth sem az egyenes beszéd híve, még az után sem hajlandó simán útba igazítani, hogy elmagyarázod neki küldetésed fontosságát. Ehelyett nevetséges küldetéssel bíz meg a környéken élő óriás bőrének megszerzése formájában. (Mennyivel egyszerűbb lenne inkább kitekerni a nyakát, és visszahívott lelkéből facsarni ki az információt! De hát, ugye, mit szólnának ehhez a helyiek... Tényleg, mit is?)

Az óriás ügyeiben legfőként Stanley Hippington járatos, aki éveket áldozott életéből a fenomén megismerésére. Kutatásai során arra a megállapításra jutott, hogy anyagcseréje lelassítása érdekében az óriás olykor kék szőrű nyúllá változik, s ilyenkor érdemes lecsapni rá. Még különleges ketrecet is ad, mellyel foglyul ejtheted, aztán izgatottan kituszkol az ajtón.

A pasas teljesen bolond, de biztos, ami biztos, kapd el a közeli barlangban szökdécselő nyuszit, aztán vidd el a zoológus dr. Fenwicknek Tarantba, hátha ő vissza tudja változtatni. Mondanom se kell, az uraság majd megpukkad nevettében, aztán a balekoknak kijáró leereszkedő hangvétellel H. T. Parnellshez, a gyűjtőhöz küld, lévén, ő az utolsó ismert óriás bőrének legújabb tulajdonosa.

Ezért végigcaplatni a fél világon! De nincs mit tenni, keresd fel az illetőt a kiállítótermében, és vásárold meg tőle cirka kétezer aranyért a ritkaságot, hogy végre véget vethess ennek a hercehurcának.

Remélem, erős idegzetű vagy, mert mikor visszatérsz Myrth-hez a prémet lobogtatva, csak vigyorog a tréfáján, aztán szó nélkül bejelöli a város helyét a térképeden. (Ha tudná, hogy az életével játszik...)

Számolj el tízig, aztán utazz el a tündékhez (1544; 656). (Ha esetleg nem tudnál teleportálni, és még nem fedezted fel a hegyi átjárót, Gildor Nightwalk, a gnóm ex-tolvaj megmutathatja, ha cserébe megszerzed neki rég áhított drágakövét.) Itt királynőjükkel, az Ezüst Hölggyel kell beszélned, és minő meglepetés, ez alkalommal nem kell ehhez kikérned a testőrök engedélyét. Helyettük inkább a lányával kell szót értened.

Nem fogod kitalálni, de ő sem enged be, míg el nem űzöd a betolakodókat Falcon's Ache szent földjéről (1627; 564). A gond az, hogy az emberek nem igazán akarnak távozni, kipofozni meg nem lehet őket, mert ezen a helyen mindenki halállal lakol, ki más vérét ontja. A megoldás magától adódik, dühítsd fel a pasasokat, míg ők rontanak rád, aztán nézd végig vigyorogva, amint a szellemek darabokra tépik őket.

Remélem, ez a piszkos trükk eléggé felvidított, hogy el tudd viselni a királynő rád váró hosszú szólamait. Szerintem az asszonyság jó néhány füves cigit elszívhatott, míg szert tett híres bölcsességére, legalábbis én egyetlen sza-

vát sem értettem. Szerencsére a lánya már gyakorlott a holdkórosokkal való tárgyalásban, így nagyjából ki tudja hámozni a párbeszéd lényegét.

Eszerint a törpék elrablói a fajtájuktól elszakadt sötét elfek közül valók. No persze! Mindenki másra mutogat, s ezt könnyen megteheti, mivel nemzedékek óta senki nem tudja, hol élnek a renegátok. Állítólag Renfold A. Terwilliger birtokában van egy útinapló, mely bemutatja a hely koordinátáit, ám róla sem hallottak évek óta.

Nagyszerű. Úgy látszik, mindenben csak magadra számíthatsz. Utazz el Tarantba, és végezz a helyiek között némi magánnyomozást. Az viszonylag hamar kiderül, hogy az úriember már jobb világba költözött, a sírkövéről a halála időpontját is megállapíthatod, de vajon hol lehet a könyve? Talán a népesség-nyilvántartó iroda segíthet, ahol minden kétséget kizárólag megállapítják az iratokból, hogy az illető valóban halott. Még ilyet! Bürokraták…

Hagyd ott az irodát, és menj át a könyvtárba. Ez se jobb hely, mint a másik, itt is sok papírmunka vár rád, míg felvesznek a tagok közé, és használhatod az iratgyűjtőt, ám ezért a kiváltságért még komoly összeget, ötezer aranyat is fizetned kell. Tolvaj banda! Ráadásul meg sincs nekik az eredeti könyv, csak pár utalás rá más irományokban.

Nyugalom, már közel a cél. Viszonylag… Következő utad Caladon (1605; 1826) városába vezet, Victor Misk lakásába (Gray Wolf Terrace 9). Pontosabban a megboldogult Victor Miskébe, akit a napokban megmagyarázhatatlan baleset ért. (Kitalálhattam volna…) Ha van kedved, segíthetsz az özvegynek kideríteni a halál körülményeit, de egyszerűbb, ha csak felragadsz valahonnét egy ásót (például Shrouded Hillsben megvásárolhatod pár garasért), aztán éjszaka, mikor senki sem figyel, kikaparod az elhunyt nyughelyét, és elolvasod a mellé temetett könyvet.

Még ez sem az igazi, de innét már csak egy lépés van hátra: mutasd meg az özvegynek, aki azonnal felismeri a borítón szereplő címet, s Roseborough-ba (1752; 1514) irányít. Ott ismét sírrablásra kényszerülsz, Phillip Misk koporsóját kell felnyitnod, hogy végre átlapozhasd a keresett iromány. Huh!

Ez után a sok rohangálás után T'sen-Ang (1507; 297) maga lesz a felüdülés. Ha akad nálad egy a bérgyilkos céh nyakékéből, az őrök szó nélkül beengednek, különben meg végig kell verekedned magad a városon. Mondjuk, akkor sincs gáz, úgyis az lesz a vége, mikor az uralkodónőjük elé kerülsz – hacsak nem vagy a meggyőzés nagymestere. Én nem igazán vesztegettem az időm, különösen, mivel kimondottan feldobott, hogy faggatózás helyett végre lecsaphattam pár embert.

A távozásod körülményeitől függően előfordulhat, hogy összefutsz Gideon Laierrel, a bérgyilkosok főnökével, így végre tisztázhatjátok a köztetek feszülő ellentétek okait. Ha sikerül meggyőznöd róla, hogy az elfek Arronaxnak dolgoznak, leszáll rólad, és legalább az ő nevetséges embereivel nem kell foglalkoznod a továbbiakban.

A Min Goradnál talált levél alapján az Ezüst Hölgy tanácsára ismét Caladonba kell menned, ezúttal a Panarii templomba. Itt Arcanum legnagyobb hősét, Nasrudin halálát övező titokra kell fényt derítened, hogy megértsd, pontosan mi folyik a nagyvilágban. A kérdezősködést rögtön elkezdheted a kapuőr Alexandernél, aki rövid betekintést nyújt vallásuk alaptéziseibe.

A történész Gunther Willhelm segítségével hamarosan fel is fedezel bennük pár ellentmondást, melyek egészen más megvilágításba helyezik a dolgokat. Kíváncsiságát felkeltve Hadrianhoz küld, aki elsősorban a tárgyi leletek rendszerezésében jeleskedik, s különös feltételezéseid hallatán felébred benne rég elfeledett gyanúja, mely az istenként tisztelt varázsló földi maradványaira vonatkozik. Megkér, juss be valahogy a sírkamrába, és hozd el neki Nasrudin koponyáját, hadd vizsgálja meg közelebbről.

A bejutás nem egyszerű, mivel az őrök a viszonylag intelligens fajtából valók, így megfelelő álöltözet híján nem veszik be a mesét zarándokutadról. Ez esetben kénytelen leszel a csatornán át megközelíteni a helyiséget átvágva magad a különféle nyálkás lények seregein.

Mikor végül felemeled a koporsófedőt, elhűlve látod, hogy a fa belülről össze van karistolva, mintha az élve eltemetett személy a puszta körmeivel próbálta volna kiásni magát. A koponyával térj vissza Hadrianhoz, aki azt megvizsgálva egyértelműen megállapítja, hogy nem származhat a hőstől, mivel ő elf volt, ez pedig emberhez tartozik. Gunther a fába vésett szavak alapján a kirakós játék utolsó darabját is a helyére illeszti. Az új információk alapján kristálytisztán kirajzolódnak előtte a történtek: Nasrudin a harc után nem halt bele azonnal sérüléseibe, előbb elvándorolt Thanatos szigetére, hogy ott leljen örök nyugodalmat. Ám a papoknak fel kellett mutatniuk valamit az utókor számára, így egyik társukat felálldozván hamis bizonyítékokat szolgáltattak a hívők serege számára.

Ezek után talán nem nehéz kitalálni, hová vezet majd következő utad. Ahhoz, hogy eljuthass Thanatosra, megint hajóra kell szállnod, csakhogy ez alkalommal nem számíthatsz Edward kapitány segítségére, mivel a bolond elkockázta a hajóját a Sour Barnacle bárban. Persze megpróbálkozhatsz a visszaszerzésével, de ha van ötvenezer aranyad, megvásárolhatod az épp felavatásra kerülő csodabárkát a kikötőben, s magad vághatsz neki az útnak.

Akárhogy is legyen, a szigetre érve végig kell magad verekedned a dzsungelen, míg a legdélebbi csücsökben kicsiny faházikóhoz nem érsz (721; 1890), benne az eddigi legnagyobb meglepetéssel, magával a halottnak hitt Nasrudinnal.

Az öreg nem különösebben örül neki, hogy megzavarod alig párszáz éve élvezett magányát, de miután nagyjából összefoglalod

az utóbbi időkben történteket, mégis hajlandó lesz pálcát ragadni, s ismét kiállni a jó ügy érdekében. Persze a feladat javát most is neked kell megoldanod.

Először is vissza kell szerezned a Vendigroth gépezetet, mivel kizárólag ezzel lehet megszűntetni a nagyhatalmú varázslók védőburkát, s ezáltal elpusztítani őket. Ehhez előbb Tullába (444; 489) kell utaznod, oda viszont csak a Vendigroth Wastes határán (467; 741) kóborló félszerzet segítségével juthatsz el, miután teljesítetted küldetését.

A varázstudók világhírű és jól elrejtett városában újabb próbatételek várnak rád, míg sikerül szóra bírnod a kút szellemét, ki az eszköz helyének egyedüli ismerője. Először is a főmágussal kell beszélned, ám hozzá csak az után engednek be, hogy alaposan megvizsgáltad a nagy hallban lógó falvédőt. Ennek kivételesen más szerepe is lesz, mint esztétikai érzéked fejlesztése, ez ugyanis a kulcs a kút titkához.

Egészen pontosan a teendőd az udvaron látható szimbólumok helyes sorrendben történő megérintése lesz. A négy főkör aktiválásához a következő sorrendben kell haladnod:

1. Earth, Air, Water, Fire
2. Conveyance, Force, Morph, Phantasm
3. Necromantic White, Black, Summon, Nature
4. Divination, Meta, Mental, Temp

Ha mindezzel végeztél, már csak viselned kell a munkád során kinyitott ajtók mögött található nyakéket, a kút körüli kövekre kell lépned, s várnod éjfélig, mikor a szellem előbújik, s jól kifaggatnod őt. Így már könnyedén eljuthatsz a keresett helyre, s pár pók eltaposása után magadhoz veheted a varázstárgyat is, mellyel a roseborough-i kőkörhöz kell utaznod. Itt vár rád Nasrudin, hogy megmaradt varázsereje legutolsó csöppjeivel letaszítson téged az Űrbe, a végső megmérettetés színhelyére.

Nem akarom lelőni a poént, ezért csak annyit árulok el, hogy újabb kavarásokra számíthatsz az emberek szerepét illetően. Mindenesetre a lényeg, hogy megtaláld a legfőbb gonoszt, s védőburkába rugdalva semmisítsd meg a Vendigroth segítségével.

Vége, hurrá, halleluja! De vajon téged ki fog kihúzni ebből a gödörből a kedvenc kiskocsmádba? Na ja, erre persze nem gondol senki...

CRASH SITE

A gyilkosok büntetése

A becsapódástól kicsit északra található barlangban nemrégiben elhunyt ember szellemével találkozhatsz. A kínok közt égő lélek könyörögve kér, pusztítsd el szerencsétlensége okozóját, aki orvul meggyilkolta őt, majd átkával e világhoz láncolta lelkét, hogy kicsikarhassa belőle elásott kincsének rejtekhelyét.

Minden jó beállítottságú karakter számára egyértelmű, hogy ilyen szörnyűség nem maradhat megtorlatlanul, de még a számítóbbak vágyait is kielégítheti a felajánlott jutalom. Ám a „gyilkoshoz" érve érdekes meglepetésben lesz részed: kiderül, hogy az illető korántsem az a beteges pszichopata, akire számítottál, hanem valójában ő az áldozat, akinek a rablók az egész családját lemészárolták, ám vele – varázserejének köszönhetően – nem voltak képesek elbánni.

Ezek után a helyzet kicsit megváltozik, hisz mégsem lenne szép dolog ártatlanokat lemészárolni, inkább segíts neki visszaszerezni az elrabolt ereklyéjét, hadd biztosítsa vele szerettei zökkenőmentes útját a túlvilág felé.

A holmi a Simon Fahrkusnál van, rejtekhelyének pontos koordinátáit némi hazugság árán ki lehet sajtolni a szellemből. Ez az ember sem jobb társánál, csak úgy árad belőle a sunyi ravaszság. Ne kíméld, szorongasd meg, míg átadja a keresett tárgyat. Ezek után, ha kedved tartja, futni hagyhatod, hadd élje le rettegésben életét, az elmúlás után rá váró bűnhődés árnyékában, vagy akár már most megtapasztaltathatod vele az örökké tartó élményt.

Ha visszatérsz Arbalahhoz, az ereklyéért cserébe megáld téged, ezzel valamelyest javít képességeiden.

SHROUDED HILLS (1407; 1316)

A Toons bánya

Ez a kicsiny település elsősorban a régi Toons bányából tartja fenn magát. Ám az utóbbi években szellem kísért a járatokban megrontva a bányászott ércek minőségét. Ha behatolsz a mélyére, találkozhatsz az öreg Bessie Toonsszal, aki nyugtalanul bolyongva egyre csak lányát hívogatja.

Sajnos a lány már rég elköltözött a faluból, ha felkeresed dernholmi lakásán, azt is megtudhatod, miért. Öccse furmányos módon kicsalta a bányatulajdoni jogot anyja kezéből, majd adóssága fejében átengedte azt a taranti

Stanton Importers embereinek, ezáltal egész családját csődbe, szülőjét pedig sírba juttatta.

Egy módon lehet csak megtorolni ezt az álnokságot, vásárold vissza a papírokat a Lion's Head Circle 25 szám alatti irodából, és add át a kisemmizett leánynak, aki oly sok év után visszatérhet, hogy rendbe szedje az elhanyagolt vállalkozást, s megbüntesse öccsét tettéért.

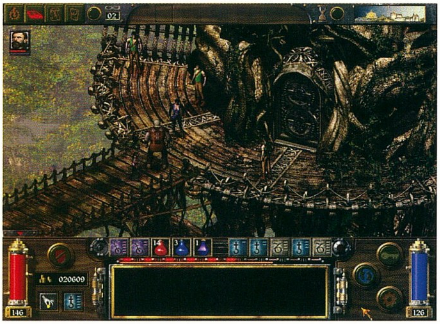
A bankrablás

Doc Roberts, a helyi orvos egyben a város védelmezője is, lőfegyverek terén tanúsított szakértelme nem egyszer kihúzta már a lakosokat a pácból. Ám ez alkalommal túl nagy hal akadt a horgára, melynek kifogásához a te segítségedre van szüksége. Ha oldalára állva magakadályozod a hamarosan bekövetkező bankrablást, értékes fegyverrel lehetsz gazdagabb.

Érdemes elvállalni a feladatot, mivel a kihívás nem túl nagy, ám a díj bőséges, hisz a legyőzött rablók felszerelését is megtarthatod, mely pénzzé téve nem csekély értéket képvisel.

A hídvám

Ez a feladat nem csekély kihívást jelent, legalábbis a játék elején.



A faluból kivezető egyetlen híd banditák kezére jutott, akik ugyan nem háborgatják a lakosokat, de az áthaladásért jelentős összeget, mintegy 1000 aranyat kérnek. Nem csoda, hogy ennek hatására a kereskedelem erős hanyatlásnak indult, szinte már az utolsó pár zokni is eltűnt a boltok polcairól.

Nos, két lehetőséged van. Vagy leállsz egyezkedni a rosszfiúkkal, hogy engedjenek utadra (ám ezért ők a készülő új híd megsemmisítését kérik, ami nem éppen a legtisztességesebb feladat, de egyetlen rúd dinamit elegendő a végrehajtásához), vagy elvégzed a nyámnyila seriff munkáját, és potom ötven aranyért cserébe lekaszabolod őket.

Ez utóbbival sajnos az a gond, hogy a kis csapat a nem különösebben veszélyes főnökön kívül két megtermett ogárból áll, akik pillanatok alatt leverik az embered staminááját, így a földön fekve várhatod ki az elkerülhetetlen véget. Jól tankolj hát fel kék varázsitalokkal, s bízz az égiekben. :)

A kovács vasérce

Mióta Bessie Toons szelleme megfertőzte a bányát, a falusi kovács egyszerűen képtelen jó minőségű vasérchez hozzájutni. Már odáig jutott, hogy képes lenne ingyen is dolgozni, csak végre rendes munkát adhasson ki kezei közül.

Ha valahogy meg tudod oldani, készíts vagy készíttess valakivel finomított ércet vasérc és acél összeolvasztásából, de ha nincs kedved a technológia útjai felé tekintgetni, később is visszatérhetsz hozzá, mondjuk a törp bányák egyikéből. Ott akad ilyen épp elég.

Ja, és a jutalom: igazából nem nagy szám, csak egy egyszerű tőr, de legalább segíthettél valakinek visszaadni a munkakedvét.

N'Tala nyakéke

A falu gyógyítója nincs túl nagy véleménnyel a kalandozókról, de azért foghegyről odaveti neked, hogy ha kutakodásod során véletlenül belebotlanál N'Tala ősi, elf nyakláncába, nem lenne hálátlan, ha leszállítanád neki.

A véletlen Stillwatersben mosolyoghat rád, ott él ugyanis Myrth, az ékszer jelenlegi tulajdonosa. A küldetés lényege gyakorlatilag annyi, hogy ha az illető netán elpusztulna, mielőtt elárulná neked az elf város koordinátáit, a nyakéket leszállítva a doki néni is bejelölheti azt a térképeden.

ASHBURY

A veteményes

Ismeritek a farmereket, ha valami a földjüket fenyegeti, nagyon be tudnak gorombulni. Talán ezért akar meggyőzni mindenáron Theo is, hogy mészárold le a földjére tévedt malacokat. Szegénykék csak éhesek, de az már igaz, hogy a kukoricában jókora kárt tesznek. Ha beleegyezel kérésébe, vérszemet kap, és megpróbálja odébb cipeltetni a három hatalmas sziklát is, melyek állandóan zavarják a szántásban. Ha érzel magadban elég erőt, segíts neki, aztán fuss, mielőtt veled takaríttatja be a takarmányt is.

TARANT

A tünde sírkő

Mindenkinek megvan a maga hóbortja, a városkapunál várakozó Mrs. Cassandra például sírkövek gyűjtésére szakosodott. Ha megszólítod, titokzatoskodva a lakására invitál, ahol előadja igényét a nemrégiben feltárt elf kripta egyik fejfájára vonatkozóan. Légy azért óvatos, a számtalan patkányon kívül egyéb meglepetések is várnak rád, ha elvállalod a küldetést, köztük például három sötét tünde, akik nem néznék jó szemmel, ha őseik kamráit fosztogatnád.

A jegygyűrű

Sokunkkal előfordult már, hogy figyelmetlenségünkben belepottyantottunk valamit a vízelvezető csatornába. Így járt az az ürge is, aki a városba vezető híd közelében siránkozik. Ő a jegygyűrűjét vesztette el, s jelentős jutalmat ajánl fel, ha visszahozod neki. (Gondolom, a felesége rendkívül megértő lehet. :)

Az ékszerért nem kell messze menned, pár patkány semlegesítése után felveheted a balra eső első elágazás végén.

A bordélyház

Madame Lil, Tarant nagy hírű bordélyházának vezetője mindig boldogan látja vendégül a megfáradt kalandorokat (vagy épp kalandornőket). Bár árai nem épp a legolcsóbbak, olykor hajlandó némi engedményt tenni, s természetben is ledolgozhatod a szolgáltatása árát. Első feladatként a Mooreland rezidenciára kell ellátogatnod, mivel az egyik lánya legutóbbi látogatása során ottfelejtette gyémántnyakékét. Nos, ezt kellene visszaszerezni.

Természetesen a diszkréció rendkívül fontos, hisz nem lenne szerencsés, ha a ház úrnője tudomást szerezne róla, milyen vendégek járnak hozzá a távollétében, de nem is lesz gond, hisz a kotnyeles fehércseléd már rég rátette a kezét az ékszerre, így csak vele kell kapcsolatba kerülnöd. Mondanom se kell, amint megtudja, honnét származik a nyaklánc, azonnal előtör belőle a kapzsiság, s megpróbál belőled pár aranyat kisajtolni, de ne dőlj be neki, inkább vond össze a szemöldököd, és helyezz kilátásba pár jól irányzott pofont, máris megváltozik a hangvétele.

Amúgy, ha nem túl sürgős, ne siess nagyon visszaadni a nyakéket, mivel negyven százalékos mágiavédelme jó szolgálatot tehet a közeljövőben.

A futár

Ha némi aprópénzre van szükséged, jelentkezhetsz a taranti lapkiadónál (Polton Cross 44) futári munkára. Mindössze egy levelet kell elvinned a pársaroknyira található Halster rezidenciába a Devonshire Way 48 szám alá. A fizetség nem sok, de szinte ajándékba kapod, s ekkor még minden érme számíthat.

A hírek

Ha esetleg hirtelen szükséged lenne párszáz aranyra, bármikor betérhetsz a szerkesztőségbe, és eladhatod a Zephyr lezuhanásának történetét. Ezután ugyan mindenki fel fog ismerni, és esélyed se lesz, hogy úgy térj be valamelyik fogadóba, hogy a nyakadba ne vetné magát pár bérgyilkos, de segítőkre is találhatsz. Döntsd el te, megér-e ez neked ennyit.

Az ellopott festmény

A Devonshire Way 37 szám alatti ház úrnője magából kikelve rohangál fel-alá értékes festményének eltűnésén sajnálkozva. A rendőrség semmire sem jutott az elkövetők kézre kerítésével, de te talán több sikert érsz el. A legegyszerűbb mód, ha felkeresed Lungsten Road médiumát, aki

csekély szolgálatért cserébe megkérdi a szellemeket a kép hollétét illetően.

A szolgálat mindössze annyiból áll, hogy el kell juttatnod kristálygömbjét a Polton Cross 42-ben lakó sarlatánhoz, aki öreg asszonyokat szédít állítólagos látnoki képességével. Nem nagy ügy, arról pedig igazán nem tehetsz, hogy a gömböt kézbe fogva az asszony a feldühített lelkek áldozatául esik. Hm. Van ilyen.

Lényeg a lényeg, visszatérve megtudod, hogy a Mulligan Bone Alley 57 szám alatti kalyiba rejti a festményt. Nincs más dolgod, minthogy az ogár őrt levágva megszerezd a kulcsokat, s visszavidd a holmit jogos tulajdonosának.

Az őr kedvese

A taranti vasútállomás előtt posztoló őr meglehetősen nyugtalan kedvese miatt. Ő is veled együtt utazott a Zephyr fedélzetén, így minden oka megvan rá, hogy azt képzelje, valami szörnyűség történt vele. Sajnos gyanúját könnyen beigazolhatod, ha elhozod neki a holttestek egyikén talált levelet.

Kellemetlen eset, legalább gyásza enyhítése érdekében ajánld fel neki a segítségedet. Nem kér mást, csak hogy keresd meg az East End Avenue 12 szám alatt élő kőfaragót, és készíttesd el vele a sírfeliratot. Nem jó érzés mások szenvedését látni, hm?

A sziámi koponyák

Kensington Broadway metróállomásánál szólít meg Thom Grak, s megkér, ha netán találkoznál Sir M. de Cesare-ral, figyelmeztesd a megbeszélt találkozójukra. Őt a Gentelman's clubban találhatod meg a pult mellett iszogatva, de mint hamarosan kiderül, egyáltalán nem olyan részeg, mint amilyennek látszik, mivel amint átadod az üzenetet, beront az ajtón a megbízód, ő pedig halálos pontossággal két golyót helyez el annak koponyájába.

Érdekes történetbe csöppentél, melyben senki sem az, aminek látszik. Az egész rejtély a Ren'ar sziámi ikrek koponyái körül forog, melyeket eddig elvileg a temető egyik kriptája rejtett, ám azt nemrég feltörte valaki, s feltehetőleg a raktárnegyed egyik épületét jelölte ki új nyugvóhelyükül. Valóban, a Quilton Bend 17 szám alatt megtalálhatod a csontokat.

Ezeket Cesare barátjához, Arthur Tyronhoz kell eljuttatnod, aki elméletileg Blackroot városában lakik, de te csak Caladonban fogsz találkozni vele. A koponyák láttán rendkívül izgatott lesz, s hadarva beavat a titkos gnóm kutatások részleteibe, melyek eredményeiként jöttek létre a félogárok, s csappant meg jelentősen az utcalányok száma. Be is jelöli a helyet a térképeden, ahol bizonyítékot találhatsz a történtekre, aztán egyszerűen felszívódik.

Mikor visszaérsz, pöttöm gnómot találsz a lakásában, aki gúnyolódva kinevet téged, amiért a „nagyfiúkkal próbálsz játszani". Gondolván, hogy ő nem tudhat a kutatási naplóról, menj el a sajtóirodába, s add el az anyagot a helyi újságírónak. Ezzel gyakorlatilag el is bukod a gnómokra nézve utolsó terhelő bizonyítékot, mivel a pasas nekik dolgozik, de hát a hiszékenység nagy úr, ugyebár. És talán legközelebb nem mászol bele ilyen haszontalan feladatokba. :)

A patkányok

A Lungsten Road végén található raktárépületet jókora patkányok özönlötték el. Az új tulaj nem is mer bemenni közéjük, de boldogan felajánlja az odabent található holmikat, ha megszabadítod őket ezektől az átkoktól. Nem nagy ügy, húzd elő kardod, s adj a bestiáknak!

Bessie cipője

Ha netán nem Bessie Toons cipőjét adtad át Risettze-nek az információkért cserébe, H. T. Parnells jó pénzt fizet érte.

STILLWATER

Az elrabolt varázsló

Annak idején Stillwater falva volt Arcanum legnevesebb fegyverszállítója, a közeli törpök és nagyhatalmú varázslók segítségével itt készültek a legjobb minőségű kardok és pajzsok. Bár a Blackmountain klán eltűnésével a gyártás megszervezése némileg nehezebb lett, a kereskedelem még mindig virágzott, ám most újabb gond telepedett a kovácsmesterre. Már hetek óta nem jelentkezett varázsló barátja, holott jóval ezelőtt meg kellett volna láto-

ASHBURY

A nekromanta köve

Ashbury temetője előtt a szép nevű Geoffrey Tarellond-Ashe toporog azon tépelődve, vajon miként tudná rátenni a kezét a kriptába temetett nekromanta nagyhatalmú drágakövére. A hezitálás okát azok a zombik jelentik, akik az ékszerből szivárgó varázserőnek köszönhetően visszatértek holtukból, hogy a hátramaradtakat molesztálják.

Természetesen számodra nem jelenthetnek komoly kihívást, így te nyugodtan lemehetsz a sírba a kavicsért, de én azért kétszer is meggondolnám, hogy átadjak-e egy ilyen veszedelmes eszközt a gonosz szolgájának. Különösen, mert a fizetség sem túl magas. Jobban jársz, ha eladod a boltban. :)

ASHBURY

A technopáncél

Ki tudja, mióta rostokol Theodore a helyi ezermester háza előtt, de a szomszédok híresztelése szerint már napok óta senki nem lépett se ki, se be a kapun. Pedig a pasas alig bír magával, annyira ki szeretné próbálni a megrendelt technopáncélját, de valahányszor megpróbálta átlépni a küszöböt, gyilkos pókgépek ugrottak felé.

Legutóbbi próbálkozásán majdnem rajtavesztett, s azóta csöndesen pityeregve várja, hátha akad valaki, aki megszánja. Természetesen nem ingyen gondolja a segítséget, hajlandó párszáz aranyat felajánlani a bátor öngyilkosjelöltnek. Pedig a pincében lévő harci gépről még nincs is tudomása...

gatnia az új fegyverek megáldása ügyében.

Sajnos elfoglalt ember lévén ő nem ér rá utánajárni, mi történt vele, de felajánl egy éles pengét, ha helyette te látogatsz el hozzá. Ilyen díjért érdemes némi időt vesztegetni, menj el a falu északnyugati részébe.

A ház felé közeledve már messziről látszik, hogy valaki feltörte a zárat, s közelebb érve az is kiderül, hogy a varázslót leütötték és elvonszolták. Követsd a nyomokat egész a közeli barlangig, ahová belépve meg is találod őt ketrecbe zárva. Míg a zár kinyitásával próbálkozol, Cyrus egyre idegesebben sürget attól tartván, hogy téged is itt talál az öreg ogár, aki hosszú ideig élt békében a lakosokkal, ám most úgy látszik, megfájdult a foga az emberhúsra.

Aggodalma jogosnak bizonyul, a melák hamarosan valóban befut, s látván, hogy a vacsoráját piszkálod, rád veti magát. Bár jól fejlett izomzattal rendelkezik, ez bizonyul élete utolsó tévedésének, tele has helyett kiürült porhüvely lesz csak a jutalma. Te viszont elveheted tőle a kulcsot, s visszatérhetsz a jól megérdemelt kardodért.

K'alru Rubinja

A keleti falurészen él Gildor Nightwalk, aki egykor kalandozó társaival fosztogatta az elhagyatott templomok, s kevésbé elhagyatott kastélyok kincseskamráit. Egy alkalommal azonban különös kőkörhöz értek, melynek közepén az általuk eddig látott legnagyobb rubin hevert. Társai persze rögtön rohanni kezdtek felé, csak ő állt meg elolvasni a figyelmeztetést, mely szerint mindenkit, ki a szellő suhanásánál több zajt csap, démonok hada küld át a másvilágra. Így is történt, a csapat pillanatok alatt „széthullott", csak a kis tolvaj maradt meg épségben, remegő tagokkal menekült, s meg sem állt hazáig, ahol jó útra tért és mintapolgár vált belőle.

Ám a rubin képe azóta sem hagyja nyugodni, álmaiban vissza-visszatér a helyre, s boldogan melengeti kezei között az értékes kincset. Hogy álma valóra váljon, hajlandó felajánlani neked ezerötszáz aranyat, valamint elárulja a rejtvény megfejtését: lopakodva kell haladni, mert ha meghallják a hangod, véged.

No, azért ez túlzás, azok a démonok nem olyan veszedelme-

BLACK ROOT

A gyűrű

Gladys asszonyság fura szórakozást talált ki magának. Már mintegy huszonöt éve küldözgeti embereit a kikötőben élő Archibaldhoz, hogy visszakövetelje tőle jogtalanul eltulajdonított gyűrűjét. Ám az öreg makacsul ragaszkodik kincséhez, s vad szitkozódás közepette rendre elhajtja a küldöncöket.

Te is csak egy lennél áldozataik közül, ha nem futnál össze Archibald fiával, Bernarddal, aki lerántja róluk a leplet, s ezáltal lehetővé teszi számodra, hogy beverd az orrukat, vagy megpróbáld őket összehozni egymással. Én személy szerint az előbbire szavazok, de csak azért, mert órákon át próbáltam megfejteni, mire megy ki ez az egész. Eh. :)

sek, én például negyvenes szinten két kör alatt lekaszaboltam őket. :)

Az istennő szobra

Nem tudom, ki az a szerencsétlen, aki pucér istennők szobrát lopkodja, de tény, hogy immár sokadik alkalommal tűnik el Gesthianna kőbe vésett hasonmása. Bár a szeretet papnője rendkívül türelmes teremtés, ez még őt sem hagyja hidegen, megkér, kerítsd elő a tettest, bárhol legyen is.

Nem kell messzire menned, pár sarokkal délebbre, Marley kunyhójában ráakadsz a remekműre, bár, hogy hogyan jutsz be a lezárt terembe, azt rád bízom. Mindenesetre, ha szerencsésen visszatérsz, a papnő áldásának révén az emberek sokkal vonzóbbnak fognak találni, ráadásul bebocsátást nyersz az éjszakai szertartásukra. Sajnos a részleteket nem követhetjük szemmel, de az eredményt tekintve nem kis buli lehetett. :)

ISLE OF DESPAIR

A szörnyeteg

A hírhedt börtönszigeten minden arcról süt a reménytelenség. Még a kapuőrök is halálra vannak rémülve, hiszen az utóbbi időkben veszedelmes lény tizedelte meg soraikat. A bestia éjszaka csap le rájuk, mikor lanyhul a figyelmük, pedig a szemtanúk szerint nincs szüksége ilyen óvatoskodásra, hisz időlassító varázslata önmagában is képes ártalmatlanná tenni áldozatát.

Ha elegendő bátorságot érzel magadban, megpróbálhatsz eljutni a fenevad fészkébe, csak át kell kelned az északi gázlón, és követned a homokban a nyomokat, de nem árt, ha előtte elmormolsz egy imát, mert bizony te is könnyen rajta veszthetsz. Még a jutalmul felajánlott varázsmedál sem csökkenti a veszély súlyát, annál is inkább, mert elátkozott ékszerről van szó. Fizetségként marad hát a vadászat öröme, s a dicsőség ragyogása.

Az amazonok

Cynthia Boggs különleges személynek számít a helyiek közt, mivel ő nem valami szörnyűség elkövetéséért került a szigetre, hanem már ide született. Így aztán elméletileg nem is lenne komoly akadálya a távozásának, de a vezér nem hajlandó meghallgatni kérelmét. Nem marad más esélye, szökése érdekében a lázadó amazonok segítségét kell kérnie, ám őket sem tudja megközelíteni.

Ha viseled a tőle kapott fejkendőt, te ugyan el tudsz menni követségbe, ám a harcos asszonyok törvényei rendkívül szigorúak: csak azt fogadják be maguk közé, aki képes saját magáról gondoskodni. Ezt pedig a lány csak egyféleképpen bizonyíthatja be nekik, ha egy szál pisztollyal felfegyverkezve meglóg a táborból.

Mondanom se kell, még ilyen csodafegyverrel sincs esélye a harcban edzett őrökkel szemben, csak a te erős karjaid védhetik meg életét, ám ez esetben baráti vért kell ontanod. (Hacsak el nem tudod hitetni az őrökkel, hogy ő az új rabszolgád, mert az esetben szabadon távozhatsz vele.) Rajtad áll, az igazság vagy a rend oldalára állsz-e, avagy egyszerűen megtartod a fegyvert, és az első kocsmában eliszod az árát. :)

A trónörökös

Mint minden elzárt közösségben, a szigeten is akad olyan személy, aki feketekereskedelemmel próbálja növelni befolyását. Jelen esetben Norian tölti be ezt a szerepet, de látott már ügyesebb sefteset is a világ, hisz még az is komoly gondot okoz neki, hogy miként juttassa el a portékáját a bolond Maximillian kunyhójába. Ereszkedj le nyugodtan a kifutófiúk szintjére, ez alkalommal megéri a fáradságot, mivel Maximillian személyében a királyi család száműzött tagját, mi több, a jogos trónörököst ismerheted meg.

Ha találkoztál már Warren Lianna Pel Darral Dernholm városában, felcsillanthatod a visszatérés reményét a kitaszított sarj szemében, hisz ő leghűségesebb katonájának lánya, s ha megviszed neki a hírt, hogy ura még életben van, egészen biztos, hogy mindent elkövet majd hatalomra juttatása érdekében.

A gyűjtő

Van, aki a szabaduláson töri a fejét, mások egyéb haszontalan hobbikat választanak. Jones például régiségeket gyűjt, s hajlandó is felajánlani legféltettebb kincsét, ha hozol neki pár érdekességet a közeli tengerpartról. Ő maga, mióta megvadult majmok lepték el a környéket, nem meri kitenni a lábát a védett falakon kívülre, de a partra vetett hajóroncs nem hagyja nyugodni fantáziáját. Segíts rajta, végül is semmibe sem telik.

WHEEL CLAN

A családi ereklye

Köztudott, hogy a törpök rendkívül nagy fontosságot tulajdonítanak a tradícióknak és a családi ügyeknek. Ezért aztán nem is kell különösebben meglepődni Vegard Moltenflow kérésén, hogy

keresd meg klánja lezárt bányáiban elvesztett ereklyéjét. Mivel saját küldetésed úgyis épp oda vezet, akár segíthetsz is neki. Mindössze meg kell keresned a ládát őrző rácsok kulcsát (pár rút zöld szörny mászkál körülötte), majd visszatérned a csodálatos, tiszteletet parancsoló, pótolhatatlan... játékvonattal. Idióta törpék. Pah!

A bányák bestiája

Újabban rájár a törpökre a rúd. Nem elég, hogy be kellett zárni veszélyessé vált mithrilbányájukat, most még az új vasérckitermelőjüket is hatalmas pókok özönlötték el. Persze, a hozzád fogható nagy kalandorok nem ijednek meg pár ízeltlábútól, taposd el őket, aztán Arvid Millstone-hoz visszatérve mártózz meg a dicsfényben.

Thrayne testvére

Thrayne Ironheart rendkívül aggódik testvéréért, akitől már hetek óta nem kapott hírt. Általában, ha az öcskös ilyen sokáig hallgat, valami bajba szokott keveredni, melyből neki kell kirángatnia, ám most egyéb tennivalói miatt nem tud hozzá sietni. Lekötelezné viszont, ha vándorlásaid során útba ejtenéd a Stonecutter klán járatait, s utánajárnál, mi történt ez alkalommal.

Mint kiderül, az aggodalom nem volt alaptalan, a termeket zombik özönlötték el. Akad köztük pár kellemetlenebb alak is, bár a legdurvább a laboratóriumban vár rád, ahová az Ironharttól kapott kulccsal juthatsz be, miután minden más lényt kipucoltál.

QINTARRA

A hadifogoly

Az elfek vadászmestere rendkívül aggódik tanítványáért, akit napokkal ezelőtt küldött ki a határmezsgyék felderítésére. Persze ő túl elfoglalt, hogy ilyen veszedelmes helyekre kövesse, de rendkívül hálás lenne, ha elnéznél helyette a gyíkemberek falujába.

Szerencsére ezek a lények nem különösebben támadó hajlamúak, ennek köszönheti a fiú is, hogy még életben van, ám a szabadon bocsátása már más lapra tartozik. A főnök meg van róla győződve, hogy az emberszabásúak a kiirtásukra törekednek, ezért elhatározta, hogy ő is példát fog statuálni. Fölösleges lenne megpróbálni lebeszélni erről, inkább hajtsd fel a vadorzókat, akik azt hiszik, jó ötlet gyíkbőr táskákat készíteni, és mutasd be rajtuk, milyen érzés kiterítve lenni. Ez már tetszeni fog a főnöknek, és mégis úgy határoz, hogy visszakaparja a csatabárdot a földbe.

Az ifjú utazó

Ifjúság, bolondság, szól a mondás, s ennek egyik legjobb példája Swyft, az alig százötven éves elf leányzó, akinek leghőbb vágya, hogy eljusson a messzi Tarant városába. Szegény gyermek még nem tudja, mi várhat rá az ilyen romlott helyeken, de ha elvállalod a kísérő szerepét, hamar megtapasztalhatja a saját bőrén, hogy a kalandok nem épp leányálmok.

Jormund tanoncideje

Egyre inkább az a meggyőződés alakul ki bennem, hogy valami nem stimmel a törpék fejével. Még ide, Qintarrába is eljutott egyikük, hogy kitanulja a misztikus tudományokat, s mivel senki sem vállalta oktatását, végül halálig tartó szerződést kötött az egyik mesterrel. Persze, ekkor még nem számolt az elfek különösen rossz természetével, ám alig ötven év alatt rájött, mekkora hibát követett el. Csakhogy ekkor már kötötte adott szava, s nem léphetett vissza.

Különös véletlen, hogy épp akkor történik szerencsétlenség Wrath-szal, morózus főnökével, mikor a városba érkezel. Persze, ki mást gyanúsíthatnának, mint szegény kis Jormundot, s mivel a fickót azonnal őrizetbe veszik, csak te derítheted ki, mi is történt valójában.

A halál módját könnyen megállapíthatod, ha átkutatod a testet, mivel még mindig a kezében szorongatja méregpoharát. Méreghez a városban nem egyszerű hozzájutni, csakis Sharpe, a gyógyszerész árul ilyet. Ám ha megpróbálod őt felkeresni, kiderül, hogy az illető felszívódott, csak feleségét, Ivoryt találod a boltban. Ő viszont nem túl barátságos, mikor megtudja, hogy a kedvese esetleg szerepet játszhatott a gyilkosságban; mély hallgatásba burkolódzik, s nem hajlandó semmiféle segítséget nyújtani.

Erre igazából nincs is szükség, elég, ha éjszaka, távozása után átkutatod a ládikáját, melyben ott díszeleg a méregfiola. Ebből két következtetést vonhatsz le: egyrészt bemárthatod Sharpe-ot, de ha sikerül megint szóba elegyedned az asszonyával, együtt rájöhettek, hogy Wrath valójában öngyilkos lett, hogy vetélytársára terelje a gyanút. Ha járatos vagy valamennyire a nekromancia tudományában, visszahívhatod a mágus lelkét e világba, s jól kinevetheted idióta ötletéért.

De lényeg a lényeg, bűntény megoldva, Jormund kiengedve, varázsbotja – hálából – átadva neked. Mondjuk, ezért megérte rohangálni, nem akármilyen fegyverre tettél szert.

Ellumyn

Bár a legnagyobb kézműves mesterek a törpök közt találhatók, a legjobb fegyvereket Stillwater kovácsa készíti, az elfek sem panaszkodhatnak áruik minősége miatt. Ám azért már inkább, hogy kifogytak az értékes mithrilércből, így nem tudnak új eszközöket készíteni. Neked mostanra kell, hogy legyen bejárásod a Wheel klán régi bányarészlegébe, így, ha van kedved, begyűjthetsz párat a szanaszét heverő fémekből, jó cserealapot biztosítanak majd.

A lidércfények

Előbb-utóbb fel kellett bukkannia a személynek, aki a lidércek világító köveit gyűjti. A magacsinált biológus, Whysper néhány Volar Wisp eszenciára vágyik, hogy teljes legyen a gyűjteménye. Ha sokat rohangálsz gyalog az erdőben, előbb-utóbb összegyűjtheted őket, de csak ezért nem érdemes órákat kutatással tölteni.

Sajna ide már nem fér több küldetés, de azért ne izguljatok, nem maradtok ki semmi jóból. Vegyétek elő a CD-mellékletet, ott megtalálhatjátok, ami innét kimaradt, többek közt a képzettségek mesteri szintjének eléréséhez szükséges feladatokat, sőt még az egyes helyszínek koordinátáit is szép táblázatba foglalva.

Jó vadszatot!

Bird
bird@vogel.hu

BLACK ROOT

A térkapu

Mrs. Cameron rendkívül izgul a fia miatt. Az ifjú Liam – kísérleteinek köszönhetően – mindig is szeretett elvonultságban élni, ám most már hetek óta nem jelentkezett, s a hölgy tart tőle, ez alkalommal valami igazi szörnyűség történhetett. Nem mondom, jók a megérzései, a fiú házában heverő naplóból megtudhatod, hogy a falutól nem messze térkaput fedezett fel, melyből lassacskán kezdenek előmászni az idegen dimenziók démonjai.

Mivel ezek a lények nem csekély veszélyt jelenthetnek a falu lakosaira, a magára vállalta a megmentő szerepét, és összeeszkábált valamiféle szerkezetet, mely képes semlegesíteni a legkülönfélébb varázslatokat, ám kipróbálni már nem maradt ideje, mielőtt a lények rajtaütöttek volna. Ha van kedved, fejezd be te a munkáját akár varázstekerccsel, akár a technikát segítségül hívva – bár nem árt, ha egy jó éles pengét is a kezed ügyében tartasz – sétálj el kicsit nyugatra, s zárd be az átkos portált.

Így visszatérve a gyászoló szülőhöz legalább elmondhatod, hogy gyermeke nem adta hiába életét. Nem mintha az sokat számítana...

MENTŐÖV

Ti kérdeztek, a GURU válaszol!

LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER

Kedves PC GURU!

Nagyon jó az újság. Kérlek, segítsetek! Irtó nagy gondban vagyok. Mostanában nyomom a Soul Reavert, hihetetlen, hogy még mindig nincs vége, egyszerűen fantasztikus. Sajnos elakadtam. Egyszerűen nem tudom kinyírni az ötödik főszörnyet: Dumahimot. Biztos van valami trükk, mint az előzőeknél. Szituáció: nagy terem, a két oldalon hatalmas szobrok bottal kezükben, de van még egy kisebb ilyen szobor egy nyitott udvarban (ehhez vissza kell mennem az elágazáshoz, és a balra vezető út visz oda), plusz még van 3 hegyes botom, amit Dumahimból húzok ki az átvezető animációban, miután bejövök a „trónterembe", és ettől éled fel. Próbáltam visszaszúrni bele, meg a szobrokba, kitörni a felettük lévő ablakot (törhetetlen), felgyújtani Dumahimot a tüzesített kardommal, a falándzsát és a szobrok botjait meggyújtani, de mindhiába. KÉRLEK, SEGÍTSETEK! Esküszöm, életem végégig megveszem a PC Guru minden számát! Ha nem megy, akkor azt mondjátok meg, hol tudhatnám meg a megoldást. Köszönöm!

Onyx

Dumahim a legkönnyebben legyőzhető főellenség a Soul Reaverben. Nincs más dolgod, mint visszacsalni abba a szobába, ahol a robbanó gázvezeték található. Ügyelj arra, hogy mindig a nyomodban legyen, ne veszítsen szem elől, különben visszafordul. Amint belép a terembe, nyisd meg a gázt, majd még mielőtt össze tudná roppantani a csövet, robbantsd be a gázt.

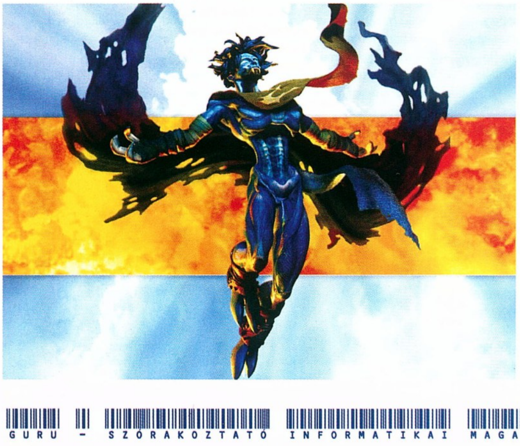
BG2: A PANTALLÓ REJTÉLY

Nagyon sokan kerestek meg a –10-es AC-t adó gólempáncél miatt, amelyet a Throne of Bhaalban lehet megszerezni. Összegyűjtöttem a témával kapcsolatos összes információt.

A páncél elkészítéséhez három nadrágot kell összegyűjteni (Golden, Silver, Bronze).

Az első pantallót (Gold) a BG1-ben találhatjuk a Friendly Arm Inn fogadóban a második emeleten. Itt találkozhatunk a nemesemberrel, aki összetéveszti a csapatunkat a szobaszervizzel, s a gondjainkra bízza a nadrágját, hogy vigyük el a mosodába.

A második nadrágot a Shadows of Amnban szerezhetjük meg. Itt a temetőben találunk egy sírt, mely alá élve eltemettek egy embert. Mentsük meg, és keressük meg azokat, akik ezt tették vele. A piros ruhás tetteseket a Bridge District alsó részében találjuk meg. A felelősségre vonás elől egy közeli házba menekülnek be, melynek emeletén egy nemes hölgyet tartanak foglyul. Az egyik szekrényben találunk egy tekercset, melyből megtudhatjuk, hol és mikor lesz a váltságdíj átadása (Copper Coroner). Amennyiben a váltságdíj mellett voksolunk (Silver Pantallos), készüljünk fel arra, hogy a reputációnk két ponttal csökken. A harmadik nadrágot a Throne of Bhaalban kapjuk meg, amennyiben visszaváltoztatjuk az egyes szintű kalandozó csapatot, s rájuk bízzuk a beholder csápjának megszerzését. Ők hozzák el a harmadik pantallót (Bronze Pantallo).



Sokan kérdezték tőlem, hogy lehet áthozni a BG1-ből az arany pantallót, mivel a program az összes tárgyunkat elveszi, amikor bekerülünk Jon Irenicus börtönébe. Az arany pantallót a gólem által őrzött szobában találjuk meg, a csapdával védett festmény mögött.

Hi Mocsy!

A múltkor azt írtad, hogy a gauntlets of dex.-et a beholder cult küld.-ben találom, de azt hol kapom meg, és ki adja a küldetést (pontosan és részletesen írd meg, ha lehet).Gondoltam arra is, hogy ez a küld. az investigate and destroy the cult of the eyeless, mert ha igen, akkor azt írd meg, hogy hogyan kell megcsinálni, mert ott elakadtam, hogy meg kell ölni azt a gyűlölködő démont a templomnál. Azt is mondd már meg, hogy pontosan kinél van a gauntlet.

Örök hála (természetesen csak válasz után)

Mater

A gyűlölködő démont csak úgy tudod megölni, ha kikapcsolod a csapat AI-ját, s az egyik pappal nyomsz egy gyógyító varázslatot a démonra. Ezután mehetsz be a szekta központjába, ahol a bot másik darabját megszerezheted. A kesztyűt a szekta alatti ghoul városban találod meg egy kincseskupacban.

Mocsy

ICEWIND DALE: TRIALS OF THE LUREMASTER

Hello...

Kéne egy helping:)) Az Icewind Dale kiegészítőjének ingyenes kiegészítőjében, a kriptában nem figyeltem eléggé, és már nem tudom, milyen sorrendben kell a verseket a sírokba helyezni, ha tudsz, légy szíves, küldj egy listát, hogy melyikbe melyik versrészt kell tenni. Előre is thx

Csáá

NoXoN

Kezdd az északnyugati oldalon lévő kriptával, s onnantól haladj az óramutató járásával megegyező irányba: Tale of Sir Serris, Tale of Geddian, Tale of Zierrki, Tale of Giles. Amint berakod a megfelelő tekercset a jó kriptába, az megsemmisül. A másik mód az, ha elolvasod a vereseket, s megjegyzed, hogy a lovag milyen fegyverrel küzdött a sárkány ellen. Azután már csak át kell vizsgálnod a kriptákat, s összepárosítani a versrészleteket a tetemek mellé eltemetett fegyverekkel.

Mocsy

Szia Mocsy!!

Remélem, tudsz segíteni a Heart of Winterben; ha van kész leírás, az nagyon jó lenne, ha nincs, akkor a következőnél akadtam el. Trials of the Luremaster pályán van olyan, hogy össze kellett gyűjtenem 5 követ, és azt a pentagramma szögeibe kell rakni, de melyiket melyikbe? Próbáltam mindet, és mindig csak szörnyek jöttek, és nem nyílt meg a kapu. Találtam egy papírt, amire minden le van írva, mármint gondolom, mert nem tudok sajna angolul sem. Ha tudsz, kérlek, segíts, ha nem, akkor ha tudsz valakit stb. Nagyon megköszönöm.

Unkasz

Az öt csiszolatlan ékkövet össze kell gyűjteni, majd el kell őket vinni az Évszakok Ládájába (Chest of Seasons). Egy időre eltűnnek, de ismét megtalálod őket, immár csiszolt formában, az oltárokon. Ezután kell felkeresned a pentagrammát, s a köveket a megfelelő sorrendbe betenni. Night-Moonstone, Day-Sunstone, Heaven-Star Sapphire, Earth-Diamond, Sea-Waterstar)

Hi Mocsy!

Bocs, hogy megint zavarlak, de ha az Icewind Dale-ben visszaviszem Orricknak a Mythas kötetet, nem kapok semmit, csak mondja, hogy kapok. Légyszi segíts, ha tudsz!

csá!

DarkJedi

Ez bug, de ha letöltöd hozzá a patch-et, akkor a játék megjavul. Amúgy teljesen véletlenszerűen kapsz varázstárgyakat a könyvért cserébe.

Szia Mocsy!

Lenne egy kérdésem. Hol található az elfek erődjében az a bizonyos astrolabdarab, amit az első szintről kell szerezni; már bejártam az 1., 2., 3., 4. szinteket, de egyik lépcső sem vezetett oda, csak egy olyasmi van, ami arra vezet, de az meg leomlott.

Légyszí segíts, ha tudsz!

A Severed Hands harmadik szintjén találsz egy mechanikus egységet (nem nagyon veszed észre, hogy átjutottál, de rá fogsz jönni, mert ha jó helyen vagy, akkor a lépcsőn már lejutsz az alsó szintekre), melyen keresztül eléred az első és a második szint lezárt részeit.

GONDOLATÉBRESZTŐ

TÉVHITEK ELSŐ RÉSZ

Akik nem látnak be a játékipar kulisszái mögé, könnyen azt hihetik, hogy a szórakoztató programok készítőinek élete fenékig tejfel. Hónapról hónapra jelennek meg statisztikák az iparág fejlődéséről, az informatikusok magas fizetése miatt pedig az ember hajlamos arra következtetni, hogy a játékprogramozók – és ha már a programozók, akkor bizonyára a grafikusok és a többiek is – annyi pénzt visznek haza, hogy el sem bírják költeni. Ráadásul ezek az emberek állandóan játékokkal foglalkoznak, ami a legjobb dolog a világon. A laikusok igen nagy százaléka úgy véli, hogy a játékiparban dolgozókat csak irigyelni lehet. Ezért a mostani és a következő havi Gondolatébresztőben némi tévhitoszlatásra fogok vetemedni: ebben a hónapban a piszkos anyagiakkal kapcsolatos „mítoszokról" rántom le a leplet (ezúttal is az amerikai helyzetet véve alapul), a következő lapszámban pedig a tesztelésről és szűkebb pátriámról, a játékmagazinokról írok néhány keresetlen szót. (A cikkhez nagy segítséget nyújtottak az avault.comon és a gamasutra.comon található anyagok.)

IPARKODÁS

Még a legkomolyabb sajtótermékek is gyakran közölnek olyan statisztikákat, amelyek a játékpiacot vetik össze a moziiparral, s az előbbit hirdetik ki győztesként. Elsősorban emiatt alakult ki az a legenda, hogy a játékipar nagyobb forgalmat bonyolít, mint Hollywood és a független filmesek összesen. Ez természetesen nem igaz – kis túlzással azt lehet mondani, hogy hozzáértő ember olyan statisztikát készít, amilyent akar. A számok ugyan valóban impozánsak – körülbelül 10,5 milliárd dollárra becsülik a játékpiac éves bevételét (és ennél az összegnél valóban kevesebbet, kb. 7-8 misit hoznak a filmek a konyhára) –, ám csalókák is egyben. A 10,5 milliárd dollár ugyanis minden beáramló pénzt tartalmaz, még a közgazdasági bűvészkedésekből, szponzoroktól, merchandising-termékekből származó járulékos zsét is. Ha ezeket a bevételi forrásokat elfelejtjük, kb. 8 milliárd dollárnál tartunk, ami így már tényleg csak az összes PC-s játékból, konzolos programból és konzolgépből befolyt zöldhasút tartalmazza. Ha csak a PC-s játékokra akarunk koncentrálni, máris mindössze 2 milliárd dollár marad, ami a filmek bevételének mindössze negyede. A valóságban az arány még ennél is rosszabb lehet, mert az eredeti összehasonlításban a moziipar részéről csak a filmeket vettük figyelembe, míg a játékipar részéről minden platform termékét, a PC kivételével magukat a platformokat, és az összes járulékos bevételi forrásokat. Ha a 7-8 milliárd dollárhoz hozzáadnánk a mozifilmek egyéb „platformokon" megjelent másolatainak (DVD-lemezek, videokazetták), összes platformgépének (DVD, videomagnó, tévé) és teljes egyéb bevételeinek (tévés és más jogdíjak, merchandising stb.) forgalmát, sokkal nagyobb számokat kapnánk, ami közelebb is állna a valósághoz. Azért nem kell sajnálni a játékipart: szépen növekszik (bár most inkább a konzolos része), és a piac szerencsétlen helyzete (lásd a június-júliusi Gondolatébresztőt) ellenére a tehetséges emberek kemény munkával sokra vihetik. Egyelőre azonban a mozi- és a játékipar nem sorolható egy kategóriába – viszont ehhez rögtön hozzá is kell tennünk, hogy valószínűleg nem kell évtizedeket várnunk arra, hogy a szórakoztató szoftverek piaca felnőjön Hollywoodhoz.

MUNKA UTÁN ÉDES A TÚLÓRA

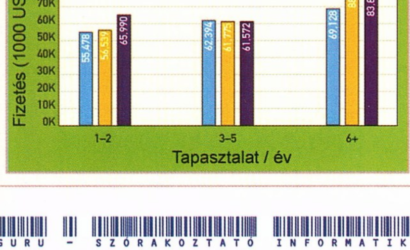
Ha már előbb a játékipari dolgozókat említettem, hadd folytassam velük. Az átlagjátékosok többsége tényként kezeli azt, hogy ezek a jóemberek minden hónapban csillagászati összegeket visznek haza. Valóban nincs okuk panaszra, mert Amerikában az évi kb. 30-35.000 dolláros átlagfizetésnél többet keresnek, de azért nem is tartoznak a felső tízezerhez. Ennek oka az, hogy a tengerentúlon igen nagy a túljelentkezés a fejlesztőcsapatoknál, és ezért a munkaadók leszoríthatják a béreket. Például, egy programozói állásra jóval több jelölt jut, mint egy bank rendszerprogramozói posztjára, mivel ez utóbbi speciálisabb tudást igényel, és nem utolsósorban jóval unalmasabb meló. Emiatt a játékok kódolói sokkal kevesebb pénzt keresnek (nem ritkán 40-50.000 dollár alatti éves bért), mint pénzintézeteknél dolgozó kollegáik.

Összehasonlításként: aki hajlandó beletanulni a nagyobb adatbázis-rendszerek és nagy gépek

(ilyen például az IBM AS/400-asa) programozásába, az kb. 80-120.000 dollárnyi vagyont vihet haza évente. A gamasutra.com felmérése szerint a játékipar dolgozóinak átlagkeresete 60.000 dollár körül mozog (lásd a szövegdobozt). Azonban az sem mindegy, hogy a munkavállaló ezért a pénzért mennyit dolgozik.
Ha egy 60.000 dollár fizetéssel rendelkező pubi a klasszikus beatricei elveket követve a 8 óra elteltével eldob kapát-kaszát, és hazahúz pihenni s aludni, akkor 28,85 dollárra jön ki az órabére. Ha ugyanez a pubi az év négy hónapjában heti 80 órát dolgozik a 40 helyett (projektzárásokkor ez bizony könnyen előfordul), akkor máris csak 21,60 az órabére, amivel ott tart, mint az az illető, aki 45.000 dollárt keres egy évben, viszont csak napi 8 órát dolgozik. Arról sem szabad elfeledkeznünk, hogy a játékszakmában gürcölőknek mindig képben kell lenniük az új technológi-

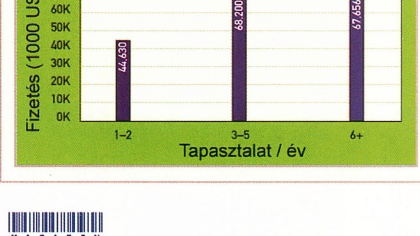
PROGRAMOZÓK

A legjobb átlagfizetéseket természetesen a programozók gombolják le, ám ezen a területen nagyon számít a tapasztalat (újoncot nem szívesen alkalmaznak). A legnagyobb bevallott fizetés 300.000 dollár volt, ám ezt bizonyára a Starcraft technikai igazgatója adta meg… Érdekesség, hogy a válaszadóknak itt mindössze 3 %-a volt nő.



ZENE/HANG SZAKEMBEREK

A hangtechnikusokat becsülik meg a legkevésbé, bár az átlagfizetéstől csak az első években maradnak el. Amatőröket tehát csak kis pénzért – és még így is ritkán – alkalmaznak. A megkérdezetteknek mindössze 3,9 %-a volt nő, a fizetéscsúcs 130.000 dollár volt.



ákat, eszközöket illetően, ezért folyamatosan tanulniuk kell, ami jó esetben munkaidőn belül történik, ám gyakran előfordul, hogy otthon, a napi robot után kell vastag kézikönyveket lapozgatniuk. Emiatt tulajdonképpen csak igen kevesen alkalmasak programozói, designeri vagy grafikusi munkára, jó nagy adag megszállottság és szakmaszeretet kell hozzá. És bár egyik-másik fizetés magasnak tűnhet, higgyétek el, hogy a fejlesztők többsége megdolgozik a pénzéért. Nekem valahol Laa-Yosh fanatizmusa a csodálandó példa: nevezett személy lehozta a gépét a PC Guru-táborba,

és szabad perceiben még ott is tervezgette az Imperium Galactica egyik unszimpatikus tekikatonáját, órákat szöszmötölt például azzal, hogy a lehető legtökéletesebb lábujjakat varázsolja a kis szörnyikére...

HASZONTALAN JÁTÉKOK

A PC-s játékok globális bevételét említettem már a cikkben, de a fejlesztőcsapatok szempontjából az egyes játékok haszna a fontos, úgyhogy zárásként erre térnék ki, érzékeltetve, hogy az átlagos fejlesztőcégeknek (tehát nem a Blizzard-holdudvarnak) milyen feltételeknek kell megfelelniük a nyereségességhez. Tegyük fel, hogy egy játék (az USA-ban) 250.000 példányban kel el (ez nagyon jó szám, már-már a bestseller kategória). A körülbelüli hasznot egy egyszerű képlettel kiszámolhatjuk: 250.000 x {28$ (egy új játék tipikus nagykereskedelmi ára) – 5$ (átalányadó)} x 20% (a fejlesztőcég részesedése, jogdíja) – 30.000$ (ekkora példányszámnál körülbelül ennyi visszáru-költséggel kell számolni). Ez körülbelül 1,1 millió dollár, ami első hallásra szép summa. Ebből azonban le kell vonni a játék összes gyártási költségét, a munkatársak fizetésétől kezdve a fejlesztőeszközök amortizációján át a marketingköltségekig. Márpedig egy élvonalbeli, AA-kategóriás játék átlagosan 1,5-2 millió dollárba kerül (a Black & White extrém példa a maga 6 milliójával). 2 millió dollár pedig körülbelül 400.000 eladott példányból jön vissza – és ez már egy olyan szám, amelyik majdnem veri a Quake 3 eladási statisztikáit. Lehet persze azt mondani, hogy a cég nem akar AA-kategóriás játékot, hajt az A- vagy a B-kategóriára. Ez két dolgot eredményez: egyrészt már nem lehet majd a játékért annyi pénzt elkérni (az átalányadó persze nem csökken), másrészt a kiadó nem fogja annyira hype-olni a terméket, tehát kevesebben is fogják megvenni – és máris ott tartunk, ahol a part szakad. Az avault.com cikke szerint évente kb. 3.600(!) játék jelenik meg. Jóllehet, a legtöbbről nem is hallunk, ez a konkurencia félelmetes méretű, és azt eredményezi, hogy első körben a játékok egyszámjegyű százaléka lesz csak nyereséges. A fejlesztőcégeknek tehát termékeik rentábilissá tételéhez folyamatosan ügyeskedniük kell (budget és reprint kategóriákkal, vagy például azzal, hogy a PC Guruhoz hasonló újságoknak jutányos áron eladnak pártízezer darabot), és ez nem igazán irigylésre méltó... (folyt köv.)

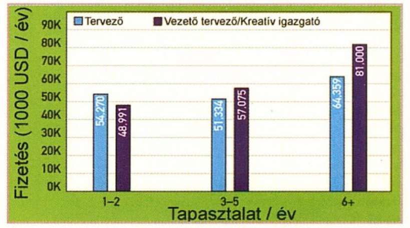
Végül néhány szó a magyarországi helyzetről. Csak maroknyi játékfejlesztő csapat tevékenykedik kis hazánkban, ezért jóformán mindenki ismer mindenkit. A fizetések szórása többé-kevésbé az amerikai modellhez hasonlóan alakul, de korrekt felmérés hiányában számokat nem mondanék. A játékvilág szakemberei közül Magyarországon is a programozók keresnek a legtöbbet, a grafikusok valamivel kevesebbet, a tervezők pedig még kevesebbet (talán ezen a ponton a legnagyobb az eltérés az amerikai mintától). A „hangemberek" a sor végén kullognak (néha nem is teljes állásban alkalmazzák őket), a producerek fizetése pedig megfoghatatlan... Nagy általánosságban az is elmondható, hogy zsé szempontjából hazánkban sem a játékszakma a csúcsok csúcsa: ha egy programozó 2-3 év alatt szert tesz valamilyen speciális tudásra, és elmegy valamelyik nagyobb pénzintézethez, esetleg jól menő szoftvercéghez, vagy ha egy grafikus az egyik sikeres reklámfilm-stúdiónál válik vérprofivá, hosszú távon a kétszeresét keresheti annak, amit „játékos kedvű" kollégái.

Stöki
stoki@vogel.hu

Special thx to Hancu!

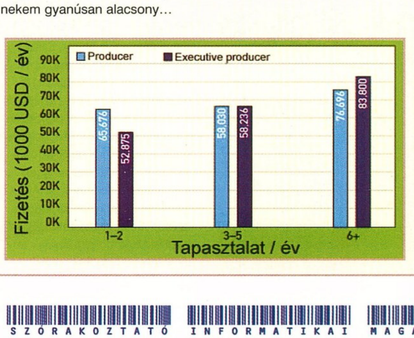
TERVEZŐK

A játéktervezők a grafikusokéhoz hasonló összegeket kapnak, bár egy jó kreatív igazgató javadalmazása akár a programozóguruk fizetését is elérheti. A cégek a kezdőket is tárt karokkal várják, a nők aránya itt 9%, a legmagasabb fizetés pedig 200.000 dollár.



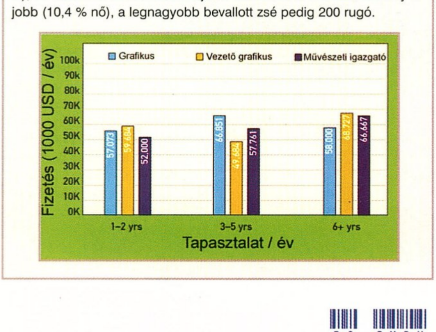
PRODUCEREK

Meglepődtem a producerek átlagfizetésén, ugyanis sokkal többet vártam. Az átlagértékek egyáltalán nem kiugrók (körülbelül programozói kategória), az oszlopdiagram talán csak a sokéves tapasztalattal rendelkező executive producereknél lódul meg. Kezdő producerek általában nem a játékiparban kapnak esélyt a szárnypróbálgatásra, ugyanakkor – talán azért, mert ez a legkevésbé technikaközeli szakma – itt a legmagasabb a nők aránya, 12,4 %. A legmagasabb bevallott jövedelem 160.00 dollár, ami azért az előző rekordok ismeretében nekem gyanúsan alacsony...



GRAFIKUSOK

Az animátorok, 2D- és 3D-modellezők és textúrázók, egyszóval a grafikusok is szépen kaszálnak (bár a programozók szintjét nem érik el), és valamivel szívesebben látják a kezdőket. Itt már az ivararány is jobb (10,4 % nő), a legnagyobb bevallott zsé pedig 200 rugó.



HARDVER HÍREK

EGYESÜL A HP ÉS A COMPAQ

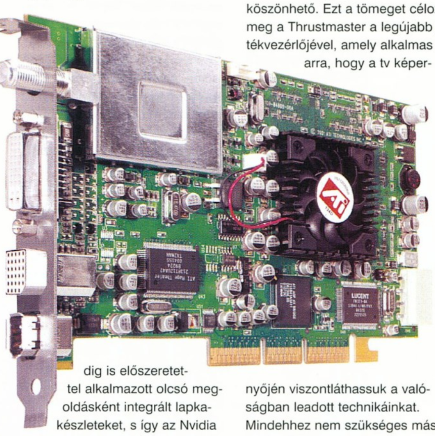
Szeptember 4-e valószínűleg jelentős dátumként vonul majd be az IT történetébe, ti. a világsajtó ezen a napon adta hírül, hogy az Egyesült Államokbeli Hewlett-Packard felvásárolja az ugyancsak amerikai Compaqot. A megközelítőleg 25 milliárdos ügylet révén a világ második legnagyobb számítástechnikai vállalata jönne létre, melynek egyesített 87 milliárd dolláros árbevétele csak alig maradna el az első helyet birtokló IBM 89 milliárdjától. A két cég egyesülésére az igazgatótanácsok ugyan máris áldásukat adták, azonban hátra van még az amerikai és európai versenyhivatalok vizsgálata, amely akár meg is hiúsíthatja a tervezett fúziót (ez korántsem volna egyedülálló eset, emlékezzünk csak a General Electric és a Honeywell sikertelen egyesülési próbálkozásaira a közelmúltban). Az új HP a világ számos országában, köztük hazánkban is piacvezető lenne, sőt, magyarországi árbevétele több mint kétszeresen múlná felül a sorban következő IBM-et. Amennyiben az egyes piaci szegmenseket nézzük, az így létrejövő vállalat könnyedén utasítaná maga mögé a konkurenseket a PC-k, a 32-bites szerverek, a háttértár hálózatok és bizonyos perifériák (nyomtatók, szkennerek stb.) terén, továbbá a SUN és az IBM kőkemény vetélytársává nőné ki magát a 64-bites nagyvállalati kiszolgálók képviselte területen. Mint a fentiekből is kitűnik, a döntés már megszületett, nincs más hátra tehát, minthogy lélegzetvisszafojtva várjuk a legújabb fejleményeket az iparág valaha volt legnagyobb fúziójával kapcsolatban.

DURVUL A LOGITECH

Amikor az egyszerű földi halandó úgy ítélné meg, hogy az egerek fejlődésének szakasza most csendes időszakához érkezett, akkor jön az éppen aktuális ECTS, és rádöbben, hogy bizony a tempót mindig lehet fokozni. Az innováció terén már régóta élen járó svájci cég bemutatta a dupla optikás érzékelővel szerelt újdonságát, a MouseMan Dual Opticalt. A két 800 dpi-s felbontású letapogató beépítésével az érzékelés pontosabb és gyorsabb lesz. Ugyan az egér egyelőre zsinóros kivitelben kerül kiskereskedelmi forgalomba, de azért gyanítható, hogy hamarosan a cordless változata is napvilágot lát majd. Mindenesetre mi már alig várjuk a tesztpéldányokat, hiszen az FPS-ek és a komolyabb grafikus munkák kapcsán jól jön majd a precízebb mintavételezés.

NVIDIA: MEGÚJULT NFORCE LAPKAKÉSZLET

Különböző forrásokból értesültünk, hogy az Nvidia végre elkészült nForce alaplapi lapkakészletének áttervezésével, s ezek tömeggyártását a cég szeptember hó végén meg is kezdheti. Ennek következtében a közeljövőben a legtöbb híres alaplapgyártó mellett az Nvidia is meg fog jelentetni partnereivel - Fujitsu Siemens Computers, Micro Star International, valamint az AMD – közösen nForce architektúrára épülő PC-s rendszereket. Szintén hírül kaptuk, hogy az egyik amerikai számítógép-óriás, a DELL is nagy érdeklődést mutat az nForce iránt, s már szándékát is bejelentette e platform köré épülő számítógépek gyártására. A DELL mindig is előszeretettel alkalmazott olcsó megoldásként integrált lapkakészleteket, s így az Nvidia nForce és AMD Athlon vagy Duron párosítás pont ideális számára, hiszen magas teljesítmény elérését teszi lehetővé viszonylag alacsony áron. A vicc az egészben az, hogy a DELL eddig az Intel első számú partnere volt, kíváncsiak vagyunk, hogy a két cég közötti viszony hogyan alakul majd az AMD processzorok alkalmazása után...



THRUSTMASTER FIGHTING ARENA

Manapság idehaza is egyre népszerűbbek a küzdősportok, ami remélhetőleg a mozikban futó szuperprodukciók motiváló erején felül eme ágazatok mögött húzódó szellemiség térhódításának is köszönhető. Ezt a tömeget célozta meg a Thrustmaster a legújabb játékvezérlőjével, amely alkalmas arra, hogy a tv képernyőjén viszontláthassuk a valóságban leadott technikáinkat. Mindehhez nem szükséges más, minthogy beálljunk a fotószenzorok által pásztázott területre, majd végrehajtsuk a kívánt ütés-rúgás kombinációkat. Bár ez még messze van a mozgást tökéletesen másoló, digitális kivetülések életre keltésétől, azért az kétségtelen, hogy a használatával a verekedős játékok gameplaye a megszokottól eltérő dimenziókba helyeződik. Azaz ezúttal minden egyes sikeres találatért valóban meg kell küzdenünk, és az is garantált, hogy egy-egy bajnokság végére – az edzettségi szintünktől függően – a záró képsorokat is jobban értékeljük majd. Mit is lehetne még ehhez a hírhez hozzáfűzni? Talán csak annyit, hogy ekkora hülyeséget feltétlen ki kell próbálnunk:), ezért is került be a hardver hírekbe, annak ellenére, hogy kifejezetten PlayStationhöz és PS2-höz készült. Elméletben tehát nincsen akadálya annak, hogy a FA-val nekifussunk például egy Tekken Tag Tournamentnek, de hát az eredményességünk azért még így látatlanban is megkérdőjelezhető (Remélhetőleg a használata során

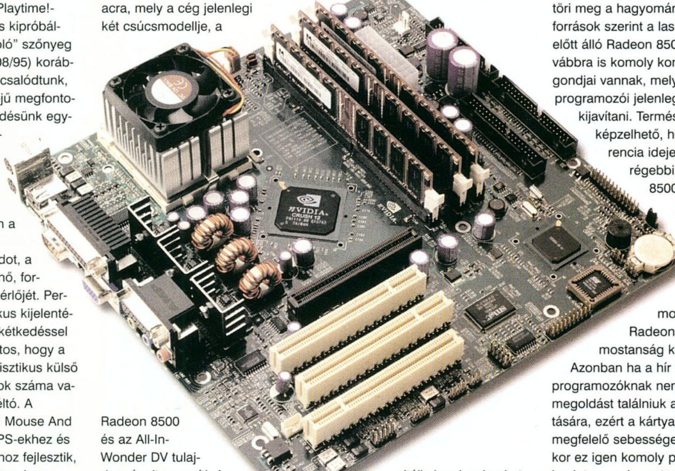
a szűk keresztmetszet a saját gyorsaságunk, és nem pedig a szenzoroké lesz.). A FA hamarosan itthon is elérhető lesz, ezért már alig várjuk a napot, hogy felsétálhassunk vele a Playtime!-osokhoz, és élőben is kipróbálhassuk. Holmi „táncoló" szőnyeg kapcsán (PCG2001/08/95) korábban már kellemesen csalódtunk, ezért minden épelméjű megfontolás ellenére a lelkesedésünk egyelőre az FA-val szemben is töretlen.

Az ECTS PC-s fronton is meglepetéssel szolgált, hiszen a TM itt jelentette be a HOMAB Tacticalboardot, a 2002. elején megjelenő, forradalmian új játékvezérlőjét. Persze az ilyen kategorikus kijelentéseket érdemes kellő kétkedéssel fogadni, de annyi biztos, hogy a képek alapján a futurisztikus külső és az elérhető gombok száma valóban elismerésre méltó. A HOMAB-ot (Hand On Mouse And Board) elsősorban FPS-ekhez és stratégiai programokhoz fejlesztik, és további érdekessége, hogy a hozzáadott szoftverek segítségével támogatja majd a hangfelismerést és a hangvezérlést is.

Végül a TM-hez kapcsolódó hír még, hogy az egykor igen erős reputációnak örvendő cég most újra mindent latba vet, és az X-box megjelenésére az új konzolt már teljes termékskálával „támogatja" (szolgálja?:)). Kiadnak joystickokat, kormányt, gamepadeket, melyek közös jelmezője az X-boxhoz igazított, és a képek alapján igen vonzónak ítélhető „zöldes" design.

ATI: ALL-IN-WONDER RADEON 8500DV

Az ATI az All-In-Wonder videokártya hibridjeinek sorozatos sikerén felbuzdulva új kártyát dob piacra, mely a cég jelenlegi két csúcsmodellje, a



Radeon 8500 és az All-In-Wonder DV tulajdonságait egyesíti. Az új „grafikus mindentudó" nevéből is adódóan a Radeon 8500 grafikus processzorra épül, melyet 64 MB-nyi, 275 MHz-es DDR SDRAM-mal láttak el. A kártyán a már megszokott DVI csatlakozón kívül egy sztereó TV-tuner található az ehhez tartozó ki- és bemenetekkel, valamint egy IEEE 1394 FireWire port, amelyhez digitális kamkordereket, valamint egyéb, más IEEE 1394 kompatibilis eszközöket tudunk csatlakoztatni digitalizálás, vagy a már digitalizált filmek szerkesztésének céljából. A fent említett sztereó tuner 125 programcsatornát tud kezelni, valamint tárolni, s olyan egyedi funkciókkal lett felruházva, mint például a TV-On-Demand és a Timeshifting... Újdonságnak számít a Gemstar-TV Guide: GUIDE Plus rendszer integrálása, mely segítségével az éppen sugárzott programok között - mintha interaktív Tv műsor lenne - tudjuk megkeresni azt, amelyikben az általunk megadott színész, rendező szerepel, s az az aktuálisan kiválasztott kategóriába tartozik – sajnos ez a funkció egyelőre még csak Észak-Amerikában érhető el az európai szolgáltatás hiányában. A kártyán kívül a vásárló kézhez kap még egy különleges, rádiófrekvenciás távvezérlőt, mellyel az AIW Radeon összes Tv-s funkciója kezelhető a hozzá adott USB-s vevőegység használatával még akár a másik szobából is. Az ATI kártyák egyik legnagyobb negatívuma az áruk. Sajnos nincs ez most sem másképp: az AIW Radeon 8500DV kezdő ára igen borsos, nagyjából 500 dollár körül lesz megjelenésekor.

Még egy, az ATI-hoz kapcsolódó hír, amelyik inkább csak pletyka, s amely az idei IDF konferencián kezdett terjedni: sajnos az ATI mindig is híres volt a videokártyái körül terjengő nagy drivermizériáról, s úgy látszik, hogy a cég egyelőre ebben sem töri meg a hagyományt. Egyes források szerint a lassan kiadás előtt álló Radeon 8500-nak továbbra is komoly kompatibilitási gondjai vannak, melyeket a cég programozói jelenleg nem tudnak kijavítani. Természetesen elképzelhető, hogy a konferencia ideje alatt még a régebbi szériájú 8500-as grafikus processzorokat elemezték, hiszen a véglegesnek mondható Radeonok még csak mostanság készülnek el. Azonban ha a hír igaz, és a programozóknak nem sikerül megoldást találniuk a hibák kijavítására, ezért a kártya nem fogja a megfelelő sebességet elérni, akkor ez igen komoly presztízs-, valamint anyagi veszteséget jelenthet az ATI számára.

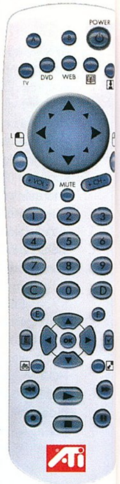
MICROSOFT: POCKET PC 2002

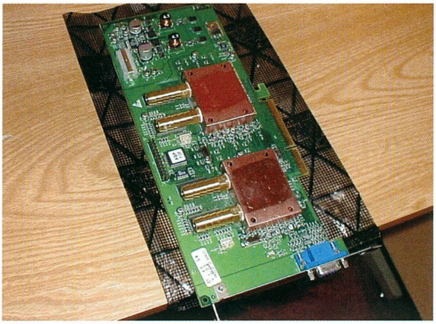
Információs társadalmunk egyre magasabb szintű automatizáltsága ellenére, folyamatos mértékben növekvő igénnyel viseltetik olyan mobil, digitális eszközök iránt, melyek teljesítménye, illetve felhasználhatósági köre már-már egy Desktop PC-jét közelítené meg. A dolgok jelenlegi állása szerint a legsokoldalúbb ilyen célokat szolgáló digitális készülékek a hordozható PDA-k - vagyis Personal Digital Assistantek -, melyek funkcióikat tekintve rég túlléptek a szövegszerkesztésen vagy táblázatkezelésen. A mostanság kapható PDA-k között az egyik legelterjedtebb operációs rendszernek még mindig a Microsoft Windows CE-je számít, melynek továbbfejlesztett változata hivatalosan október 4-én kerül a boltokba. Az eddig csak „Merlin" kódnév

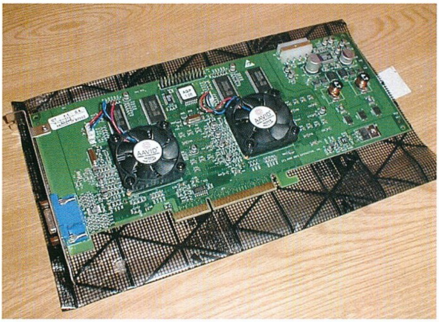
alatt futó project végleges elnevezése Microsoft Pocket PC 2002 lett, s fejlesztő cége által forgalmazott minden 2002-es verziójú szoftverének megjelenésével, valamint tudásával rendelkezik. A hagyományos Pocket Word és Excel, valamint Calendar programokon kívül a Microsoft igyekezett a Pocket PC csatlakoztathatóságát minél nagyobb mértékben megnövelni, így a Pocket Internet Explorernek már egy új fajtáját integrálták az operációs rendszerbe. Ez az elődjéhez képest nagyságrenddel jobb csomagkezeléssel rendelkező program sokkal nagyobb mértékben tudja kihasználni a kisebb sávszélességű kapcsolatokat, s e mellett már WAP oldalak támogatásával is rendelkezik. A Pocket Outlook mellé bekerült egy másik „all-round" chat, valamint üzenő program is, az MSN Messenger, mely a Windows XP-ben fog debütálni. Az új operációs rendszer immár támogatja a Virtual Private Networköket, ahol egy esetleges proxys hálózatba csatlakoztatva akár még maga is képes az egyedi beállítások elvégzésére. Új Terminal Server kliens is került a PPC 2002-be, mely segítségével rendszergazdák, IT szakemberek Windows 2000-et vagy XP-t futtató gépeket otthonról, vagy akár út közben is tudnak menedzselni. A multimédia vonalon a Media Player 8.0-ás változatával fogunk találkozni, mostantól már streaming audio és videó támogatással. A Pocket PC 2002 megjelenésével egy időben szabványosodó, PDA-kban használatos Flash ROM-ok segítségével a későbbiekben módunkban áll különféle patch-ek, valamint frissítések telepítése az operációs rendszerhez - egyes modellek esetében akár az egész operációs rendszer cseréjére.

GAINWARD: GEFORCE2 ALAPÚ VIDEOKÁRTYÁK

A Gainward cég, mely profilját tekintve elsődlegesen az Nvidia grafikus processzorok köré épülő, „all-in-one" videokártyáiról híresült el, szeptember közepén két új termékének sorozatgyártását jelentette be. Elsőként a „GeForce2 MX TwinView/VIVO 3.5"-öt említenénk, melyről minden nemű túlzás nélkül állítható, hogy az olcsóbb régió legsokoldalúbb 3D grafikus kártyája! Tudását tekintve – ahogyan az már nevéből is kiderül – a GeForce2 MX 400 alkotja a grafikus magot, melyhez 32 MB, 3,5 ns-os SDRAM társul. A memória nem kevesebb, mint 250 MHz-en működik, s így maximális adatátviteli sebessége akár a 4 GB/s-ot (!) is elérheti - ennek következtében hasonló kategóriás videokártyáknál akár 35%-al nagyobb teljesítmény elérésére képes. Kétmonitoros alkalmazásokkal való kompatibilitásra törekedvén a kimenetek között egy helyett két darab VGA csatlakozót találunk a két-két kompozit, illetve s-videó ki- és bemenet mellett, melyek révén a kártya ideálissá válik videoklippek digitális rögzítésére, valamint szerkesztésére. Másodikként a cég „GeForce2 Pro/500 XP" névre hallgató grafikus kártyáját említenénk, amely már az Nvidia GeForce2 Pro chipjére épül, s 64 MB, 4 ns-os DDR SDRAM-ot tartalmaz. A kártyán egy külön beállítás engedélyezése után a memóriát egészen 500 MHz-es órajelig lehet felhúzni, így egyes 3D alkalmazásokban még a GeForce2 ULTRA-nál is gyorsabb eredmények el-







érésére képes! Természetesen ez a kártya is rendelkezik a „TwinView/VIVO 3.5" esetében már említett két-két kompozit, illetve s-videó ki- és bementettel.

ÚJ MEGHAJTÓK

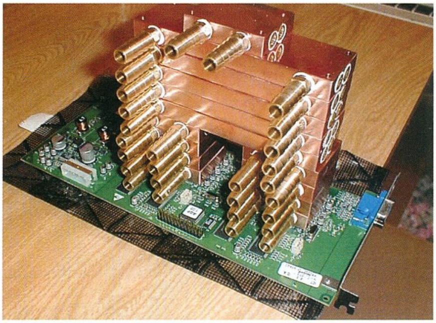
Szeptember tizedikén végre elérhetővé vált az Nvidia új driverkészlete, a Detonátor XP. Az elnevezés kicsit megtévesztő, hiszen a 21.81 verzió a WindowsXP/2000 platform mellett természetesen a 95/98/ME vonalat is támogatja. Bár a két meghajtócsomag méretében különböző, az elnevezésük és a verziószámuk megegyezik. A vélt vagy valós teljesítmény-növekedésre az újság hasábjain még visszatérünk, de mindenesetre az dicséretes, hogy az új meghajtó végre automatikusan felismeri a videokártyánkat, azaz a telepítése semmilyen hozzáértést vagy kártyaismeretet nem igényel. A Detonátor XP 95/98/ME változatát az újság CD mellékletén is megtalálhatjátok.

Augusztus végén a VIA is kihozta a legfrissebb 4in1 meghajtócsomagját, amelyben gyorsítottak az installálás folyamatán, frissítették a Via inf drivert (1.20-ról 1.30-ra) és csiszoltak egy kicsit a Windows XP telepítőjén. A 433-as verziót az alábbi URL-ről tölthetitek le:

downloads.viaarena.com/drivers/4in1/4in1433V.zip

VÍZHŰTÉS

Az előző hardver hírekbe bekerült egy kép, de a figyelemfelkeltő megvalósítás mellé szöveget már nem volt helyünk társítani. Többen is reagáltatok a vízhűtéssel ellátott GF3-as kártya sokkoló látványára, ami azért még egy, a hard core játékosok számára is elkerülhető megoldást képvisel. Megkérdeztem OldMant a vízhűtés mikéntjéről, de mindössze annyi volt a válasz, hogy a víz az akváriumba és nem számítógépbe való:). Bárhogy is legyen, a fenti megoldást szállító cég termékei a neten elérhetők, és a prototípusként bemutatkozó GF3-as összeállításra 99 dollárért már az előrendelésünket is leadhatjuk. A chipre és a memóriamodulokra építhető hűtőbordák kifejezetten az Asus V8200-as kártyájára lettek tervezve, de gond nélkül használható az ehhez hasonló kiépítésű modelleken is. Azt, hogy a fiúk nem viccelnek, korábbi munkájuk is jól demonstrálja. Bizonyítékképp álljanak most itt egy Voodoo5-ös kártya felkészítésének műveletei a végeredmény, amelyről az egyik ismerősöm csak így nyilatkozott: „Ezek beteg dolgok, beteg embereknek". Nézőpont kérdése, hiszen valaki számára ez maga a megtestesült igényesség:). Végül a weblap, ahol mindezeket szemrevételezhetitek:



www.cool-computers.com/site/default.asp

MATROX: MILLENIUM G550 DUAL DVI

Piaci felmérések eredménye szerint SmallBusiness, illetve HomeBusiness területeken a tavalyi évhez képest mintegy 56 százalékkal nőttek az LCD monitor eladások – legalábbis Amerikában –, így a kanadai Matrox elérkezettnek látta az idejét egy olcsó vállalati alkalmazásokhoz fejlesztett, digitális, „dualmonitor" támogatással rendelkező videokártya megjelentetéséhez, mely egyaránt illeszthető „desktop" és „low-profile" Micro-ATX házak, valamint alaplapok AGP portjaiba. A Millenium G550 Dual DVI a követelményeknek megfelelően kettő, akár digitális, akár analóg monitor kezelését tudja ellátni mindössze egyetlen grafikus chip irányításával! A kártya hátoldalán egy darab digitális, ún. „multi-pin" csatlakozó foglal helyet, melyhez a mellékelt DVI-VGA és/vagy az opcionális Dual DVI kábelt csatlakoztatva bármely kétmonitoros megoldás pillanatok alatt kiépíthető. LCD monitorok esetében a kártya egészen 1280x1024-ig képes a felbontásokat kezelni. Mint eddig bármikor, a legújabb Milleniumot most is kiváló képminőség, valamint kiemelkedő 2D teljesítmény jellemzi, míg 3D-ben hagyomány szerint alul marad a tesztekben - így az eredeti felhasználási területnek megfelelően inkább irodai alkalmazásokhoz, mint 3D-s programok kezelésére ajánlják. A kártyát szeptember második felétől lehet kapni az Egyesült Királyságban, valamint Amerikában.

PC Guru Hardver Team

KÉT GHZ-EN TÚL

INTEL

Augusztus végén került sor a hagyományos őszi Intel Fejlesztői Fórumra (IDF), amelyre a cég szokás szerint egy sor komoly bejelentéssel készült.

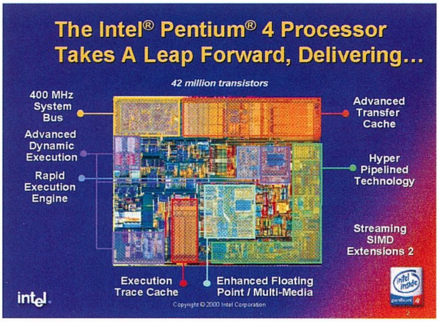
Ezek közül kiemelkedik a rendezvény előtti napon útnak indított új Pentium4-es processzor, amelylyel az Intelnek sikerült átlépnie a 2 GHz-es határt. Emlékeztetőül, 2000 elején az 1 GHz-es órajel eléréséért folytatott versenyben az AMD lett a győztes, és tegyük hozzá, hogy ez bizony sokkal komolyabb érdemnek számított. Noha a „kétgigás" P4 semmiféle komolyabb technológiai újítást nem tartalmaz, piacra dobása mégis nagy jelentőséggel bír. Az Intel processzora ugyanis végre kezdi összeszedni azt a lendületet, amire a széleskörű elterjedéshez szüksége van. Maga a kiállítás is a P4-től, és az ezzel kapcsolatos hardverektől volt hangos, továbbá most már kellő rendszerességgel érkeznek a hírek az egyes szoftverfejlesztőktől az SSE2 utasításkészletet támogató új verziók megjelenéséről. A gyártással a jelek szerint nincsenek gondok, az árak pedig az AMD-vel vívott leszállítási háborúnak köszönhetően gyakorlatilag a padlón vannak - a 2 GHz-es P4 kezdő ára például 562 dollár, ez az 1 GHz-es P3 esetében még igencsak egy ezres körül volt. A processzor egyébként az új, Socket-478-as tokozásban kerül csak piacra, így az eddigi Socket-423-as alaplapok egy csapásra elavulttá váltak, akárcsak a 150 dollár alá süllyedő 1,3-1,5 GHz-es procik. Így akik a megjelenés idején, vagy éppen most döntenek a P4 vásárlása mellett, azok aligha járnak vele túl jól, hiszen nem lesz lehetőségük egyszerű processzorcserével upgrade-elni - igaz, ezt eddig is nagyon jól tudtuk.

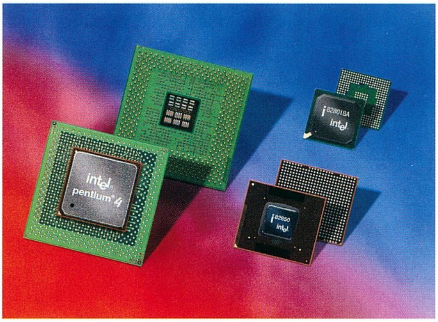
Az Intel képes volt a P4 kapcsán további meglepetéssel is szolgálni a kiállításon, mégpedig az új Northwood magra épülő változat bemutatásával. A 0,13 mikronos technológiának köszönhetően ezek a chipek kisebbek (azaz a gyártásuk olcsóbb lesz), kevesebb hőt termelnek, és sokkal magasabb órajeleket érhetnek el a jövőben. Ezt igen jól demonstrálta a bemutatón 3,5 GHz-en (!) hajtott P4, amelynek azért a különleges aktív hűtés is a segítségére volt; de ugyanitt egy teljesen hétköznapi, 3 GHz-es változat is látható volt. A jelek szerint az új gyártástechnológia igen jól működik, amire szükség is lesz a Northwood magos P4-ek idei piacra dobásához. Noha az Intel idén még csak 2,2 GHz-ig tervezi emelni az órajelet, a teljesítmény kérdése még mindig nem tekinthető eldöntöttnek, ugyanis a 0,13 mikronra váltás további eredményeképpen a belső L2 cache mérete a kétszeresére, 512k-ra növekszik. Ez minden bizonnyal dobni fog valamennyit a P4 sebességén, de kérdéses, hogy ez elegendő lesz-e a processzor gyakorlati hatékonyságával kapcsolatos viták befejezéséhez.

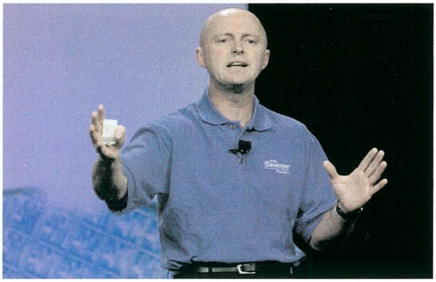
Az IDF után nem sokkal került sor az i845-ös chipset megjelenésére: ez az Intel saját, PC-133 SDRAM-ot támogató P4-es lapkakészlete. Ez a fajta memória nyilvánvalóan sokkal kevesebb memória-sávszélességet nyújt, mint az RDRAM, viszont korántsem annyival olcsóbb, mint amennyire a korlátozott teljesítmény indokolná. Ennek ellenére a költségtudatos vállalati piacon egyértelműen komoly igény mutatkozik rá, amelynek kielégítését az Intel a jelek szerint igen fontosnak tartja. Az RDRAM azonban mégsem marad kizárólagos alternatíva, ugyanis az i845 DDR SDRAM-ot is fog támogatni; az első szállítmányok még az idén eljutnak az alaplapgyártókhoz, de a piaci megjelenésre még várni kell 2002. elejéig. Ezáltal a P4 alaplapok választéka teljessé válik majd, azonban igen érdekes kérdés a nem-Intel gyártmányú chipsetek ügye; erről a mellékelt szövegboxban olvashattok.

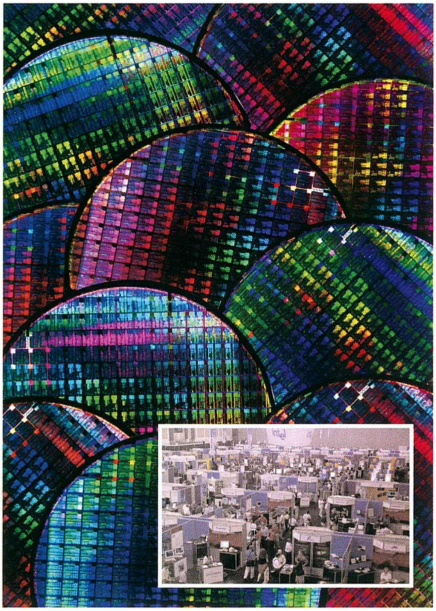
Amolyan ráadásként említenénk meg a mobil P4-es processzor megjelenését - ez gyakorlatilag minden előzmény nélküli meglepetésnek számított figyelembe véve a jelenlegi P4 igen nagy fogyasztását. Az Intel szerint azonban a chiphez kifejlesztett Enhanced SpeedStep és DeepSleep technológiák tökéletes megoldást jelentenek erre; ugyanakkor a mobil PIII gyártását azért nem szüntetik még be.

És még mindig nincs vége: az IDF egyik legkomolyabb technológiai bejelentése a Hyper-Threading volt, amelyről már jó ideje lehetett különféle pletykákat hallani. A név valójában az SMT,









azaz a Simultaneous MultiThreading (szál szinten párhuzamosított végrehajtás) megvalósítását takarja. A mai multitaszkos operációs rendszerekben az utasítás-végrehajtás legkisebb alapegysége a szál; több feladat egyidejű végrehajtása gyakorlatilag több ilyen szál futtatását jelenti. Mostanáig egy CPU-n csak egyetlen szál futhatott egy időben, így többszálú végrehajtásra csak úgy volt lehetőség, ha ezek felváltva futottak - vagy többprocesszoros rendszert kellett használni. A Hyper-Threading értelemszerűen ezt a korlátot oldja fel, és a cél az, hogy a processzor üresjáratait (amikor valamilyen okból a CPU kihasználatlanul ücsörög hosszabb-rövidebb ideig) a minimálisra csökkentsék - azaz növelhessék a teljesítményét. A gyakorlati bemutatón egy HT-vel felszerelt P4 Xeon chipen rendereltek Mayával, és az SMT használatakor közel 30%-os sebességnövekedést értek el. A Windows XP elterjedésével pedig az otthoni felhasználók előtt is megnyílik majd a lehetőség a Hyper-Threading kihasználására. Kevésbé reklámozott tény, hogy az SMT fejlesztésére már csak azért is szükség van, mert az utasításszintű párhuzamosításban rejlő tartalékok kezdenek igencsak kimerülni, és az órajelet sem lehet a végsőkig húzni...

INTEL-VIA PERESKEDÉS

A cikkben említett i845 nem az első SDRAM-ot támogató, azaz „olcsó" chipset a P4-hez, a VIA ugyanis megelőzte ebben az Intelt a P4X266 megjelenésével. Ez ráadásul DDR SDRAM-ot is támogat, és meglehetősen jól muzsikál - így tulajdonképpen nem nagy meglepetés, hogy az Intel beperelte a tajvani céget a Pentium4-gyel kapcsolatos szabadalmak megsértéséért. Ráadásnak arra is felkérték a bíróságot, hogy az ügy rendezéséig tiltsa be a chipset árusítását.

Válaszul a VIA viszontperelte a céget - alighanem keresztlicencelési megállapodással szeretnék megoldani a pereskedést, kérdés, hogy ezzel elsikálhatják-e az ügyet...

AMD

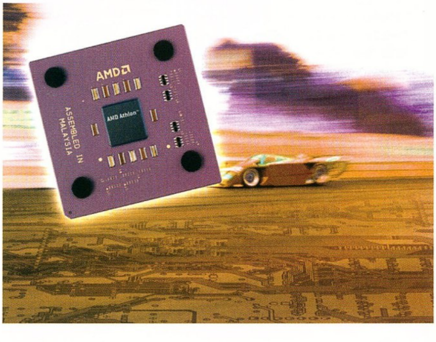
Az AMD frontján is akadnak hírek, noha a cég valamelyest késésben van az Intelhez képest az új technológiák megjelentetésével. Mindjárt a legelső igen különös lépés: a jövőben az egyes Athlon processzorok tényleges órajele gyakorlatilag titkosnak fog számítani (mintha nem lehetne CPUID-vel megnézni). Ehelyett a dobozon a pár éve hátrahagyott PR - Pentium Rating - lesz feltüntetve, ami azt jelzi hogy az adott chip teljesítménye hány megahertzes Intel chipnek felel meg. Ez a lépés egyértelműen az Intel marketingjének diadalát jelzi: az AMD a jelek szerint úgy véli, hogy a Pentium4 magasabb órajele megnyerőbb a vásárlók számára, mint az Athlonok kedvezőbb teljesítmény/órajel aránya. A cég tehát defenzív taktikát választott a meggyőzés helyett visszalépve a K5/K6 processzorok által fémjelzett időkbe, és ez alighanem ártani fog a megítélésének.

Az első Pentium Ratinget használó processzorok az új Palomino magra épülnek, és várhatóan még az ősszel, októberben megérkeznek a meglepő AthlonXP névre hallgatva. A cél nyilvánvalóan a WindowsXP-t népszerűsítő Microsoft marketinghadjárat valamilyen szintű kihasználása... A 0,13 mikronos gyártástechnológia mellett kisebb belső módosításokra is sor kerül majd (pl. alighanem a futószalagok lépcsőinek számát megnövelik valamenynyivel), így a kezdő 1,4 GHz-es órajelet még az idén felfuttathatják majd 1,73-ig. Más érdekesség is várható processzorfronton: az új Morgan magra alapuló Duron MP chipek érkezése is aktuális, azaz olcsó multiprocesszoros AMD rendszerekre is számíthatunk.

Szép lassan megérkeznek az új AMD-s chipsetek is, kezdésnek mindjárt az Nvidia nForce alaplapok várhatók szeptemberben. Az ECTS-en már demózgatták is az erre épülő rendszereket, és a hírek szerint egész jól muzsikáltak. Erről a chipsetről nagyon sokat olvashattatok már a PC Guruban, úgyhogy lépjünk is tovább: a hírek szerint igencsak előrehaladott stádiumban vannak a SiS, az ALi és a VIA új chipsetei is, melyek többek között 333MHz-es rendszerbuszt és DDR SDRAM-ot támogatnak, valamint az AMD HyperTransport technológiájára épülnek.

Pénzügyi fronton viszont megint csak rossz hírek érkeznek: feltehetően komolyan, 15%-kal csökkenni fog az AMD eladásokból származó bevétele. Ez alighanem jórészt a processzorpiacon dúló árversenynek köszönhető, bár a flash memóriák frontján is visszaesés tapasztalható. Az év végétől azonban sokat várnak, reményeik szerint a PC-piacot sújtó recesszió ellenére a hagyományos karácsonyi szezonban képesek lesznek nyereséget is termelni.

Laa-Yosh
Laa-Yosh@mail.datanet.hu



HOMOK A GÉPEZETBEN

BEVEZETÉS

Interjubileumi merengések (ismét)

Még alig sikerült kiheverni a VI., jubileumi "Homok a gépezetben" elkészülte utáni eufórikus ünneplés okozta pozitív sokkhatást, s csaknem máris újabb részévforduló előtt állunk, hiszen novemberben eljövend sorozatunk IX. része, amely remélhetőleg a szokottnál is több érdekességgel szolgál majd. Addig is azonban ajánlom mindenki figyelmébe információtechnológiai fókuszú (ugyebár maga a cím is a komputerchipek alapanyagát adó szilíciumra utal), remélhetőleg minimum az örökkévalóságig folytatódó szappanoperánk VIII. epizódját. A jelen rész középpontjában egyébként igazán különleges micro-taurus áll, amely új életet lehelhet a bolhacirkuszok képviselte, már-már kihalni látszó műfajba... Remélem, rövid bevezetőmmel sikerült mindenki érdeklődését a végsőkig felcsigáznom, tehát most a megszokott módon következhetnek a közelmúlt tudományos áttöréseiről szóló beszámolók.

E havi idézetünk: *"A fejlődés érzékeltetésére egy adat a múlt hétvégéről: a Global Computer Supply hétvégi árleszállítása során a 256 MB-os memóriamodulokat 19 dollárért lehetett megvásárolni. Rádöbbentem, hogy kevesebb, mint 100 dollárért több RAM-mal szerelhetem fel a PC-met, mint amennyi az egész világon létezett, mikor 1960-ban megérinthettem életem első komputerét."*

Edward Foster

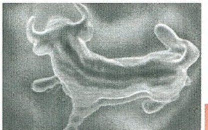
MARS EXPEDÍCIÓ 2003

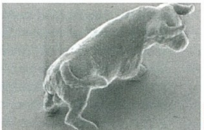
Nevek az örökkévalóságnak

Valószínűleg sokan álmodoztunk arról, hogy akárcsak Kolumbusz egy múlt kor hajnalán, mi is egy új világra tűzhetjük ki büszke lobogónkat. Sajnos korosztályunk számára már meglehetősen kevés felfedezni való maradt e kicsiny sárgolyón, tehát komolyabb lehetőségként kizárólag a világűr kínálkozik, azon belül is elsőként egyik legközelebbi égi szomszédunk, a Mars. Többségünknek azonban ez az esély sem adatik meg, egyrészt azért, mert kis hazánk valószínűleg viszonylag csekély (mondhatni zéró) részt vállal majd a tervezett expedíció finanszírozásából (ezáltal pusztán matematikai esélyt hagyva nekünk), másrészt szerény fizikai és szellemi képességeink kizárnak minket a lehetséges résztvevők köréből (mondjuk speciel ez a cikkíróra éppen nem igaz, hiszen esetében éppen a túlfejlett izomzat és intelligencia akadályozza meg azt, hogy részt vegyen egy ilyesfajta, átlagembereknek szervezett vakáción).

A NASA új kezdeményezése pontosan azoknak kínál lehetőséget, akik ilyen vagy olyan okokból mostanáig kimaradtak a világűr meghódításából. Az Amerikai Űrkutatási Hivatal ugyanis 2003-ra tervezett Mars expedíciójának népszerűsítése végett egy olyan webhelyet állított fel, ahol a Vörös Bolygó "leigázására" lehet jelentkezni. Sajnos persze csak átvitt értelemben: egy kérdőív kitöltése után nevünk kódolt formában felkerülhet arra az adattárolóra, amelyet majd a Martian Rover elnevezésű szonda és leszállóegység visz majd magával két év múlva startoló küldetése során. A landolás után a szerkezet megkezdi lassú, kb. 100 méter/24 órás előrehaladását, felderítőútja során adatok tömegét küldi a Földre, hogy aztán energiája elfogytával mintegy 90 nap múltán adása végleg elhallgasson. Azonban a neveket tartalmazó adathordozó még korokig ott marad a néma acélvázban, míg a Mars vörös homokja végleg be nem fedi...

Jelentkezni a **spacekids.hq.nasa.gov/2003** webcímen lehet - személy szerint csak biztatni tudok mindenkit, hogy ragadja meg a lehetőséget, és – ha csak virtuálisan is – legyen az első emberi Mars-kutatók egyike. Honfitársaim, irány a Vörös Bolygó!





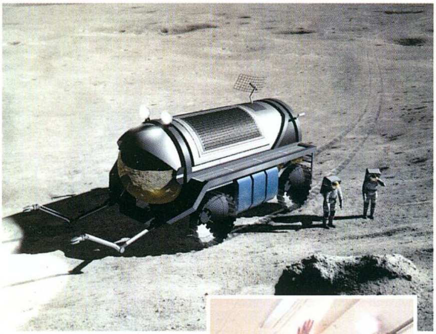
10 MIKRONOS BIKA JAPÁNBÓL

Bravo Toro!

Őszintén: mi az, ami elsőként eszünkbe jut a bikákról? Valószínűleg vérben forgó szemek és öklelésre mindig kész szarvak rémlenek fel lelki szemeink előtt, s persze az, hogy méreteit tekintve a bika nagy. Nagyon nagy. Pedig nem így van, a bika valójában kicsi, pontosabban egészen aprócska, mondhatni miniatűr. Legalábbis az a példány, amelyik a híres japán professzor Satoshi Kawata műhelyében látta meg a napvilágot, s amelynek méretei nem haladják meg egy vörösvértestét. Sajnos a csak elektronmikroszkóppal megtekinthető bikaviadalokban reménykedők lelkesedését kénytelen vagyok máris lehűteni: nem, nem élőlényről van szó, hanem "csupán" egy forradalmian új nanotechnológiai eljárással készült szoborról.

Ez azonban mit sem von le a szenzáció értékéből, hiszen a 10 mikrométer (vagyis 10 ezredmilliméter) nagyságú műalkotások még ma sem mondhatók igazán hétköznapinak. Különösen igaz ez, ha figyelembe vesszük azt a tényt, hogy a parányi bika alapanyagául nem az ilyesfajta miniatürizációs folyamatokban megszokott szilícium, hanem egy különleges műanyag szolgált. E jelző használata azért is indokolt, mert a japán prof által felhasznált plasztik nemcsak, hogy könnyebben megmunkálható, mint a "tradicionális" szilícium, hanem tartósabb is, és ráadásul önálló fény kibocsátására is képes. Ha ehhez hozzávesszük, hogy a szilíciumhoz hasonlóan vezeti az áramot (!), máris előttünk áll a jövő chipgyártásának egyik ideális alapanyaga. A Katawa és az Oszakai Egyetem tudósai által kidolgozott eljárás révén olyan molekuláris rétegekből felépített háromdimenziós chipek előállítása is lehetővé válik majd, amelyek számítási teljesítménye sokszorosan meghaladhatja a "kétdimenziós" szilícium felületekre integrált áramkörökre épülő lapkákét (miáltal maga a lapka szó is anakronisztikussá válik, hiszen a chipek ese-

A Mir űrállomás fénykorában



tében immár jóval inkább térbeli testekről lesz szó).

"A nanotechnológia jelenleg többnyire a szilíciumalapú litografikus technológiát jelenti. Ennek megfelelően általában sablonok készülnek a szilíciumszubsztrátumokra, a bonyolult struktúrákat filmen (vagyis vékony, kétdimenziós rétegen) állítják elő. A mi technológiánk azonban háromdimenziós." – foglalta össze röviden a japán prof.

Katawa pár szóval az elkövetkezendő időkre is kitért, amikor is véleménye szerint a különböző betegségek megelőzésében és gyógyításában a nanotechnológia segítségével létrehozott aprócska robotok fontos szerepet kaphatnak majd. "A jövőben valószínűleg számos olyan mikroérzékelővel, mikrogépezettel és egyéb mikroberendezéssel rendelkezünk majd, amelyek az emberi test belsejében végeznek felderítést és ellenőrzést, sőt, akár műtéti beavatkozás véghajtására is képesek lesznek." Azt, hogy ilyesfajta mikroszkopikus méretű eszközök létrehozása ténylegesen is lehetséges, Katawa már a gyakorlatban is demonstrálta egy általa készített, mindössze 3 mikron (!) átmérőjű rugó segítségével.

A Katawa kreálta nanoszobrocskák, köztük a prof híres, 5 mikron átmérőjű sokszög sorozatával egyébként már korábban is komoly népszerűségnek örvendtek, sőt egy önálló diszciplínát is életre hívtak, amelyet a bennfentesek "egyszerűen" csak "mezőközeli optika és felszíni plazmonpolarizáció" névvel illetnek. Az erre épülő eljárás lényege, hogy a folyékony halmazállapotú alapanyag egy mikroszkopikus méretű cseppjét komputervezérelt precíziós lézerek segítségével a kívánt formára alakítják. Az ekkor még folyékony szintetikus anyagot aztán a hullámhosszúság manipulálásával szilárdítják meg, míg a felesleget óvatosan eltávolítják.

"Sokan hitték, hogy a fény hullámhosszúságának természete miatt az optikai lézertechnológia lehetőségei behatároltak. Valóban, a hagyományos eljárások révén legjobb esetben is csak 5-600 mikron átmérőjű objektumok hozhatók létre." A várható nehézségek azonban nem rettentették el a vállalkozó kedvű tudóst, aki egy ennél nagyságrendekkel kisebb szobor létrehozását tűzte ki célul maga elé, és sikerrel meg is valósította azt. Sőt, Katawa szerint az általa kidolgozott "kétfotonos polimerizáció" révén a 10 mikronos limit is csakhamar átléphető lesz, s az egy mikron átmérőjű műtárgyak is valósággá válhatnak. "Ezáltal a mikrobika jelenlegi méretei a tizedére volnának csökkenthetők" - mondotta az örökké elégedetlen prof.

HATÉKONYABB OPTIKAI MIKROLENCSÉK

Vissza a természetbe?

Néha már-már hihetetlennek tűnik, hogy az egyes tudományok közötti szinergia milyen meglepő felfedezésekhez vezethet. Ennek ragyogó példáját szolgáltatja az a Nature magazin augusztus 23-i számában publikált tanulmány, amely egy olyan technológiai áttörésről számol be, amelyhez az alapot maga a természet (s persze ezáltal közvetetten a biológia) szolgáltatta. A Bell Labs, az Izraeli Weizmann Tudományos Intézet és a Los Angeles-i Természetmúzeum nemzetközi kutatócsoportja ugyanis arra a nem mindennapi következtetésre jutott, hogy a brittlestar néven ismert mélytengeri élőlények (ha valaki ismerné e kreatúra nevének magyar megfelelőjét, kérem, feltétlenül írja meg) csontváza olyan különleges kalcitkristályokat tartalmaz, amelyek komoly segítséget nyújthatnak a hatékonyabb telekommunikációs hálózatok optikai elemeinek megtervezéséhez. Az elsőre meglehetősen furcsán hangzó állítás alapjául az a régóta ismert jelenség szolgált, miszerint a mélytengeri élőlények elegendő fény

(s gyakran szem) hiányában kénytelenek alternatív érzékszerveiket mozgósítani a tájékozódáshoz. A brittlestar ezt a feladatot éppen a csontozatába ágyazott kalcitkristályok segítségével oldja meg, amelyek csaknem tökéletes (vagy legalábbis az emberkéz által gyártottnál jóval hatékonyabb) optikai szenzorokként funkcionálnak. A fent említett kreatúránál látott "technológiát" átvéve tehát olyan optikai mikrolencsék lesznek előállíthatók, amelyek minősége sokszorosan meghaladja a jelenleg elérhetőkét – a kutatócsoport jelentős részét adó Bell Labs tudósai természetesen máris dolgoznak a gyakorlati megvalósításon.

TURIZMUS A VILÁGŰRBEN

Dennis Tito nyomdokain

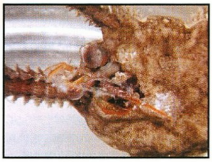
Szerény véleményem szerint Dennis Tito neve menthetetlenül bekerül a történelemkönyvekbe: a média hihetetlenül nagy érdeklődéssel övezte (s övezi mindmáig) a világ első űrturistáját. Megjegyzem, a különc amerikai milliárdos az érdektelen tehetősek közepette ama kevesekhez tartozik, akik valóban rászolgáltak a figyelemre, hiszen valódi életcéljának tekinti az űrkutatást – olyannyira, hogy pénzügyi karrierjének kezdete előtt maga is a NASA alkalmazásában állott. Miután azonban belátta, hogy "mezei" tudósként sohasem repülhet, talentumát utazása financiális hátterének megteremtésére fordította, s lássunk csodát, 60 (!) éves korában valóban eljutott a világűrbe. Titónak a Nagy Semmibe tett kirándulását egy, az orosz űrhivatallal szoros kapcsolatban álló amerikai vállalat, a MirCorp szervezte meg csekély 20 millió dollárért. Az utazás sikerén - s persze az általa termelt tetemes hasznon - felbuzdulva a MirCorp most az űrturizmus alapjainak kiszélesítésén dolgozik, aminek első lépéseként saját űrállomást készül földkörüli pályára állítani.

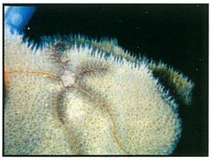
A Mini Station 1 névre keresztelt űrállomás a MirCorp, az orosz űrhivatal és az orosz űrprogramban kulcsszerepet játszó Energija rakétatechnológiai cég közös projektjeként valósulna meg valamikor 2004 környékén. A megközelítőleg 100 millió dollárba kerülő űrállomás tervezett élettartama 15 év, ami első látásra több mint elegendőnek tűnik arra, hogy kitermelje a kezdeti beruházás költségeit, s szolid profitot biztosítson az üzemeltető konzorcium tagjai számára. A Mini Station 1 három űrturista egyidejű elhelyezésére volna alkalmas, akik maximálisan 3 hetes turnusok során válthatnák egymást. Az űrállomás az extrém vakációra vágyó milliárdosok igényeinek kielégítésén túl lényegesen hasznosabb célokat is szolgálna: egyfajta közbülső bázisként szolgálhatna a Föld és a nemzetközi összefogással épülő Alpha között. Vállalkozó kedvű jelentkezőkben – mint ahogy azt Jeffrey Manber, a MirCorp elnöke elmondta - mindenesetre nincs hiány, hiszen számos tehetős ember akad, akik az űrutazás horribilis költségeitől sem visszarettenve szívesen lépnének Dennis Tito nyomdokaiba.

BEFEJEZÉS

Újabb gondolatok Kukoman szellemiségéről

Munkám végeztével, végigtekintve az e havi technológiai hírek listáján, akár teljes elégedettséget is érezhetnék, ám engem mégis egyfajta különös hiányérzet tölt el. Őszintén hiányolom ugyanis az olyasfajta intelligens hozzászólásokat, mint amilyent a mély tudományos ismereteiről többszörösen tanúságot tevő "Kukoman" követett el (ld. "Összeesküvés elmélet" - PC Guru 01/09). Ennek ellenére most kénytelen vagyok zárni soraimat, de azért annyit még hozzátennék a szokásos "ennyit mára a tudomány és technika újdonságaiból" mellé, hogy "We miss you Kukoman, please come back ASAP!"





A Brittlestarok teljes pompájukban

GYORS, MEGBÍZHATÓ, TAKARÉKOS!

Ha előfizet, olcsóbb!

Egy évre 11 424 forintért,
fél évre 5712 forint

Ne késlekedjen!

VOGEL

Telefon: 349-4768 ● e-mail: terjesztes@vogel.hu

Lg/Sony 52x	6,8e
256/133SD Memória	7,2
SB Live!	10e*
56.6 Pci modem	5,2e*
15' Monitor	14,4e*-tól
17' Monitor	36e*
HP 710c	20e*
Voodoo I	5,6e
Voodoo II	12e
Voodoo III 3000	14,4e
Celeron 266	4,8e
16Mb Edo Ram	2,8e
32Mb Edo Ram	5,6e
Agp 4mb S3	4e
PI MMX alaplap	8e-tól
Epson Fx1050	12e
Genius Scanner	16e
10Gb Quantum	14,4e
20Gb Quantum	17,6e

*(3hó garancia)

PIII Konfiguráció
PIII 633
128MB SD RAM
6,6GB HDD
48x CD ROM
ATI 8MB VGA
LAN, HANGKÁRTYA
79.990.-

OTP Bank áruhitel!
Monitor szervíz!
ENTERNET internet előfizetések!!!!!

EXTREME COMPUTERS

Postai UTÁNVÉTEL, telefonos rendelésre!
Ingyenes értékbecslés, tanácsadás!

Nyomtató patronok széles választéka
CANON, HP, EPSON!

Komplett konfigurációk, új és használt alkatrészek adás-vétele.
Számítógépek átépítése, javítása, bővítése garanciával, alkatrészek beszámítása!

1065 Budapest, Podmaniczky u. 2. | Tel/Fax: 302 86 88 / 301 02 93 | H-P: 09 - 21

www.extremeco.hu .:. extremeco@matavnet.hu

BALATI COMPUTERS

BALATI Computers Bt.
1146 Budapest, Thököly út 88.

Epox, Mercury alaplapok
!266 FSB, DDR! 2 év gar.!
Mercury KLE133 AMD
Integrált vga + hang + Lan
19.950,- +áfa

WEB lap tervezés!
Internet előfizetés Hunnet, Telnet
Credigen, OTP hitelügyintézés
Telefonszám változás
Tel.:/Fax.: 383-2843, 06-20 9264-507 Faxbank: 2333-666/1607#
E-mail: balati@ahol.com WEB: www.balati.hu Nyitvatartás: H-P 9-17h-ig

LORD
C O M P U T E R

Vásároljon ingyen!

1 000 000,- Ft visszanyerhető!

VISSZANYERHETI SZÁMLÁJA VÉGÖSSZEGÉT!

MINDEN SZÁMLA EGY SORSJEGY!
NYILVÁNOS SORSOLÁS
DECEMBER 30-ÁN A WESTENDBEN!
Friss árlistánkat megtalálod a www.lord.hu címen.

LORD ZUGLÓ	LORD KÖRÚT	LORD WESTEND
XIV. Bp., Kassai tér 18.	XIII. Bp., Hegedűs Gyula utca 1.	Westend City Center
Tel.: 469-6000 Fax: 469-6006	Tel.: 329-2353 Fax: 239-2995	Telefon/Fax: 238-7278
H-P: 10-18-ig Sz: 10-14-ig	H-P: 10-18-ig	H-Sz: 10-21-ig V: 10-18-ig

PHILIPS MULTIMEDIA

Ha feltenném a kérdést, hogy ki tud Philips termékeket mondani az otthoni számítástechnikában, sokan gondban lennének. A jó minőségű Philips tévéket és hifitornyokat ismerjük, nem egy háztartásban van Philips porszívó, Philips energiatakarékos égőkkel spórolunk a horribilis villanyszámlák ellen. Persze azért lehet néhány próbálkozást megemlíteni a számítógépek világából, vegyük például a Philips CD-ROM-okat vagy a nagy sikerű Philips monitorokat, amelyek korábban a TV üzletágból nőtték ki magukat.

A Philips nem sokat kockáztatott, mikor elismert hangrendszereit átszabta, és piacra dobta a legújabb fejlesztésű, számítógépes házimozizáshoz és zenehallgatáshoz alkalmas egységeket. Joggal gondolták, ha a technológián nem változtatnak, komoly részesedést érhetnek el a piacon. Sőt, hogy komplex megoldást tudjanak nyújtani, előálltak egy hangkártyacsaláddal is. Hogy ebből mi sült ki? Lássuk a tesztet!

3 kisebb és 3 nagyobb doboz. Ezek tartalma borította a szoba padlóját, mikor nekiálltam működőképes rendszereket összedobni. Bár a dobozok színe (piros, szürke és kék) mindkét termékcsoport esetében megegyezett, nem volt olyan egyértelmű, hogy melyik hangkártya melyik hangfalrendszerhez tartozik. Olyannyira nem, hogy egy idő után kiderült, hogy végül is teljesen mindegy, hiszen 5.1-es hangkártyából kétféle van, míg hangrendszerből csak egy, így a színek nem is passzolnak, sőt, a Rhytmic Edge kivételével bármelyik kártyához bármelyik szettet csatlakoztathattuk. Nézzük először a szereplőket:

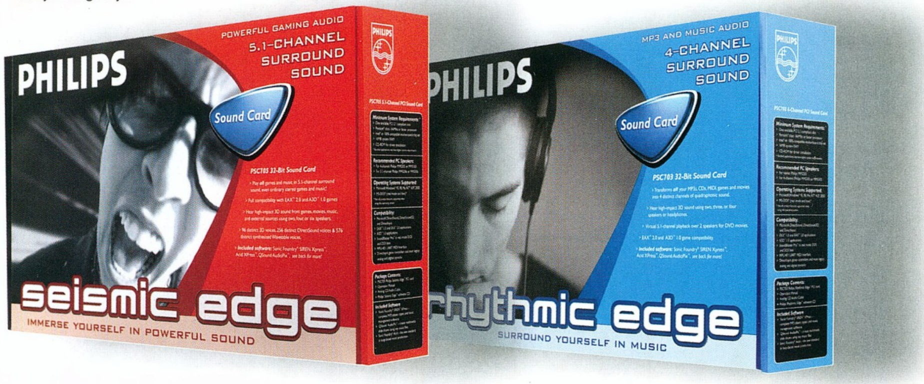
Hangkártya: Rhytmic Edge - 4 csatornás, Seismic Edge – 5 csatornás, Acoustic Edge – 5 csatorna + SPDIF bemenet

Hangfalrendszer: A 2.1 – 2 hangszórós, A 2.600 – 6 hangszórós, A 3.500 – 5 hangszórós

A hangkártyák úgy hasonlítanak egymásra, mint a tojások. A három tagból álló család a Philips ThunderBirdPCI audio chipre épül, csak a kivezetett csatlakozókban tér el egymástól, továbbá az ezekhez szükséges további elektronikai mütyürökben. Mindhárom kártya PCI buszon csatlakoztatható az alaplaphoz, ahogy ez természetes immár 2-3 éve. A kártya felső élén vannak a hagyományos, 4 pólusú csatlakozók, az AUX-In, a TAD és a CD-In. Az alapkivitelű (PSC 703-as kódjelű) Rhytmic Edge Line In és Mic in bemeneteket tartalmaz, a háromféle kimenet az első és a hátsó sztereó, valamint az S/PDIF koax (RCA kivitelű) csatlakozó. A PSC 405-ös kódjelű Seismic Edge az S/PDIF kimenetet mini jack változatban hozza, ugyanis a beállítástól függően ez lehet a 6 csatornás kimenet harmadik sztereó kivezetése, ekkor ez a center és a mélynyomó jelét sugározza. Az Acoustic Edge (PSC 706) a legfejlettebb változat, az eddigiek mellett S/PDIF bemenetet is tartalmaz koax (RCA) kivitelben, így külső S/PDIF forrásból származó jelet is meg tud szólaltatni. Mivel ez a sok csatlakozó már nem fért volna el a hátlapon, ezért a 6 hangszóró kimenetét, valamint az S/PDIF ki- és bemenetet egy sokeres csatlakozóra tették, így a dugókat nem a kártyába, hanem a csatlakozókról leosztott aljzatokba kell dugni. Mindegyik csatlakozó színkóddal jelzett, megegyezik a szabvánnyal, így nem csak a Philips rendszereket lehet hozzá egyszerűen illeszteni.

A hangrendszerek már komolyabb kábelezést igényelnek, teljes összeállítás után a szoba úgy néz ki, mint egy pókháló. Mivel a hangszórók kábelei, különösen a szatellit sugárzóké, megfelelő hosszúságúak, állandó rendszer esetén ezeket el lehet vezetni a falak mentén vagy a szőnyeg és a fal találkozásánál.

A két hangszórós A 2.1-es rendszer a hagyományos igényeket elégíti ki. Aktív kialakítása révén független a számítógépből kapott jelek erősségétől, hiszen beépített erősítője van, így 10W-os RMS és 120W-os PMPO teljesítmény kiadására képes. A mintegy 25 centiméter magas hangfalakon



bekapcsoló gomb, hangerőállító és mélyhangkiemelő van.

A 2.600-as rendszer a következő a sorban, ha a teljesítményt vesszük figyelembe. 5 szatellitsugárzója és egy mélysugárzója 50W RMS és 600W PMPO teljesítményt ad le maximális terhelésen. A szatellit sugárzók egyformák, nem alakítottak ki külön center típust. A súlyuk alapján máris bizalmat lehet szavazni nekik. A mélysugárzó reflex rendszerű, meglehetősen könnyű, de ez a kialakításból adódóan nem hátrány. Az összes kábel a mélysugárzóhoz kapcsolódik, a jelet 3 db sztereó mini jack kábelen lehet csatlakoztatni, de ez a legtöbb 6 csatornás hangkártya esetében szabványos. Távirányítót is kapunk a rendszerhez, ez a bekapcsoláshoz és a hangerő szabályozásához való. Tapasztalataim alapján ez utóbbit nem érdemes használni, a csúszós görgőt nehéz tekerni, kellemesebb a szoftveres hangerő-szabályozás a Windows menüiből.

A 3.500-as jelű szett 4.1-es rendszerű, 4 szatellitsugárzója a manapság divatossá váló flat kivitelű, alig 2 centiméter vastagok. A mélynyomó nagyon jó designnal rendelkezik, kialakítása és az alkalmazott hangszóró a gumiperemmel minőségi kivitelt sejtet. Ezúttal is a mélynyomóhoz kell csatlakoztatni a szatellit sugárzókat és a jelbemeneteket, melyekből rögtön 3 féle is van, így nem csak egy, hanem három forrás jeleit képes megszólaltatni. A rendszer távirányítható, a távirányító azonban hagyományos kialakítású, egy 5 LED-es, monitorra ragasztható vevő fogadja a jeleit, és továbbítja a mélysugárzó felé. Itt lehet hangerőt állítani, magas és mélyhangokat szabályozni, valamint váltani az egyes bemeneti források között. A LED-ek a tevékenységek visszajelzésére szolgálnak, így külön LED jelzi a standby állapotot és az egyes bemeneteket is.

A rendszer teljesítménye 80W RMS, már nem is adnak meg PMPO adatot. A szatellitsugárzókat apró műanyag lábak tartják, ha egyszer beállítottuk, és utána nem piszkáljuk, a műanyag patentok valószínűleg kitartanak.

INFOBOX

www.multimedia.hu
Tel.: 204-7333

A hangkártyák installálása egyszerű, WIN2000 alatt tesztelve a WDM rendszerű driverek telepítése során felkerültek a felhasználói programok is. A telepítőprogram felrak a Vezérlőpultba egy Audio Control Panelt, ez leköltözik a taskbarra is. Itt tudjuk megejteni az összes beállítást a hangkártyára vonatkozóan. Többek között beállíthatjuk az aktuális hangfalrendszer konfigurációját, az S/PDIF csatlakozó ki- és bemeneti tulajdonságait, real time effekteket keverhetünk a bemeneti jelekhez, és nem utolsósorban tesztelhetjük az alkalmazott hangfalrendszer egyes hangszóróit. A rendszer profin van kivitelezve, az elmúlt hónapokban a javított driverekkel a zavaró hibák már megszűntek. Így a hangfalrendszerek közötti átkapcsolás tökéletesen működik, a hat hangszórós modelleket gond nélkül tudjuk 4 vagy 2 hangszórósként használni. Ez vonatkozik a DVD-lejátszásra is, melyet a 706-os kódjelű kártyával kapott PowerDVD gond nélkül alkalmaz.

A Philips egy sor szabadalmat alkotott meg a kártya fejlesztése során. A kártya képes bármilyen bemenetből 5.1-es hangzást varázsolni különleges, hardveres megvalósítású algoritmusai révén, és ez a hangzás tényleg nem abból áll, hogy a sima sztereó jelet megismétlik a hátsó szatellitsugárzókon kisebb teljesítménnyel. Emellett természetesen a DVD lemezeken található Dolby Digital tömörített jelet is le tudja osztani a 6 csatorna kimenetére, így megspórolunk egy DD erősítőt.

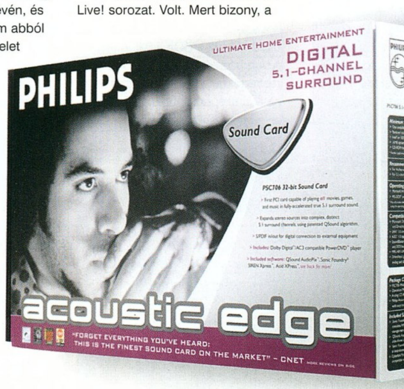
A kártyák driverei EAX és A3D kompatibilitással rendelkeznek, teljes a DirectX támogatás. A kapott szoftverekkel kiaknázhatjuk a kártyák rejtett képességeit is, ilyen például a Yamaha XGPlayer, mely a MIDI-t kedvelőknek nyújthat élvezeteket, vagy a Sonic Foundry kedvelt szoftverei, a Siren Xpress és az Acid. Az előbbi MP3-as gondjainkat oldja meg, ripper és lejátszót is tartalmaz, az utóbbi pedig az újhullámos zenét alkotóknak jöhet be. A Qsound AudioPixszel multimédiás show-kat készíthetünk. Nem utolsósorban pedig az Audio Control Panelre beköltözik két apró alkalmazás. A Space Junk a 3 dimenziós hangzást mutatja meg egy képzelt térben, ahol ki- és bekapcsolgathatjuk az egyes tárgyakat, járműveket így figyelve meg a 3D-s hangok irányát. A Wumpus pedig egy egyszerű lövöldözős játék, amelyben a hangok irányából kell gyorsan felismerni az „ellenség" irányát.

Végére marad a vélemény, melyet most nem lehet olyan könnyen elintézni. No, nem azért, mert kétségeim lennének bármi felől, hanem mert ki kell térni néhány fontos dologra.

A téma királya a SoundBlaster Live! sorozat. Volt. Mert bizony, a Philips ül jelenleg a trónon. Persze van a Creative-nak igazán kiemelkedő kártyája, ez a Live! Platinum, de ilyen egységes rendszerrel, korrekt driverekkel, hibátlan működéssel és gazdag beállítási lehetőséggel egyetlen gyártó sem rendelkezik egyszerre. A kártyák szinte tökéletek akár zenehallgatáshoz, akár DVD-hez, az alkalmazott hardveres, 6 csatornás dekódolás hűen adja vissza az eredeti film apró zörejeit is.

A hangfalrendszerekről pedig elég annyit mondani, hogy hozzák az elvárásokat, nem lehet kifogást találni rajtuk. A flat és a reflex rendszerű szatellit és mélysugárzók kialakítása több mint megfelelő, első ránézésre én sem néztem ki a hatcsatornás rendszer mélynyomójából, hogy képes lesz pufogás nélkül igazán mély hang visszaadására, de szerencsére a Philips mérnökei kitettek magukért. A két hangfalas változat is a viszonylag nagy hangszóróival ideális választás az olcsóbb modelleket keresőknek. Ha az árak is illeszkednek a jó összképbe, akkor egy ideig nem kell gondolkoznunk azon, hogy melyik gyártótól vásároljunk hangkártyát. Ám hamarosan jön az új SoundBlaster sorozat, talán az ismét a trónra kerül. Addig is azonban a Philips a király.

Flex



A BIRODALOM VISSZAVÁG

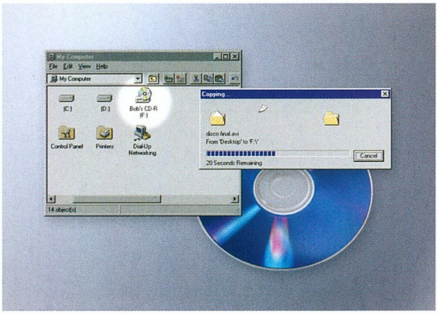
PHILIPS PCRW2010K

A régi vágású, tapasztalt CD-író veteránok tudják, hogy Philips márkanév – annak ellenére, hogy a nagy múltú cég jeles szerepet töltött be a CD-formátumok megalkotásában – nem igazán cseng jól a professzionális CD-írók világában. Nem csoda, hiszen a kommersz CD-írás hajnalán a Philips rögvest két használhatatlan (na jó, csaknem használhatatlan) CD-íróval kezdte meg a PC-be építhető CD-írók piacán való bemutatkozását, ami igazán nem mondható sikeres marketing-stratégiának. Hanem a gyenge kezdés után erősebb visszaesés következett. A következő generációs Philips CD-írók ugyan nem voltak annyira problémásak, mint az első szerencsétlen próbálkozások, de a profi konkurencia (Yamaha, Plextor, Ricoh) termékeivel összehasonlítva egyetlen meghajtójuk sem tudott semmi, de semmi újat felmutatni! A szép dobozban árult, általában borsos áron mért Philips CD-író csodák nem igazán lopták be magukat az igényesebb felhasználók szívébe. Nem csoda, hiszen a Philips írók mellé adott szoftverek többnyire kimerültek az Adaptec cég Creator programcsaládjának egy-egy csökkentett verziójú példányában, továbbá az internetes terméktámogatás sem volt a Philips erős oldala. Arról pedig jobb nem beszélni, milyen kínszenvedés volt egy esetleges firmware (BIOS) frissítés felhajtása. A Philips ennek ellenére szép számú CDRW meghajtót adott el évrőlévre, de ez – szerintem – elsősorban annak volt köszönhető, hogy a Hewlett-Packard néven forgalmazott CD-írók többsége valójában egy-egy aktuális Philips modell volt. Kis országunkban egymásfél évvel ezelőtt történt némi kis változás a Philips írókkal kapcsolatban, amikor ki tudja, milyen módon, eredetileg Compaq gépekbe szánt, OEM Philips

CD-írók hada került be a hazai PC-kereskedelem vérkeringésébe. A 4x4x24x-es és 4x4x32x-es meghajtók (amelyek valójában ugyanazok voltak kis BIOS különbséggel) ugyan nem sokat tudtak felmutatni finnyás lemezkezelésükön kívül (csak ritka esetben voltak hajlandók 4x-es sebességgel írni, a jelenség többnyire lemezfüggő volt), de nagyon jó áruk miatt (inkább ne firtassuk, honnan jöttek ezek a meghajtók) igen népszerűek voltak az olcsóságra vágyó PC-tulajdonosok körében. Ezáltal a Philips neve – még ha nem is egyértelműen pozitív felhanggal – újra bekerült a PC-s köztudatba. Az áruházakban és a hivatalos kereskedőknél persze továbbra is csak a szépen dobozolt, viszonylag drága Philips CDRW meghajtók voltak kaphatók, amelyek továbbra sem tudtak a nagy ellenfelek termékeinek nyomába érni – úgy látszott, hogy a Philips nem képes a megújulásra.

Hogy mégiscsak van bennük tartalék, arra a legfényesebb bizonyíték a gépemben lakó vadonatúj Philips CDRW meghajtó, amely nevéből (PCRW2010K) könnyen kikövetkeztethetően igen gyors CD-pörkölő berendezés.

A PCRW2010K 20x10x40x-es drive, tehát a 20x-os sebességű (3000 KB/sec) CD-R égetés mellett a High-Speed CDRW lemezeket 10x-es (1500 KB/SEC) sebességgel képes újraírni (vagy törölni), valamint 40x-es olvasási tempójával napjaink legjobb CD-ROM olvasóival is képes versenyezni. A CD-írás ideje alatt óhatatlanul bekövetkező (ja kérem, a Quake3 sok erőforrást megzabál) kisebb adatkimaradások elleni fegyverként a Seamless Link technológiát vonultatja fel. A Seamless Link a konkurens Sanyo cég Burn-Proof eljárásának megfelelője, de – természetesen a Philips szerint - annál sokkal jobb minőségben képes megoldani a kényszerű megállások helyén keletkező, pár mikronos üres felület áthidalását. Szerintem teljesen felesleges azon vitatkozni, hogy melyik Buffer-Underrun elleni eljárás jobb, saját tapasztalatom szerint az összes ilyen eljárás egyformán jól dolgozik. Mit tud még felmutatni a PCRW2010K? A Philips egyik legújabb technológiai újítása, a hangzatos nevet viselő TBW (Thermo Balanced Writing) is bekerült az új meghajtóba. Ez az eljárás biztosítja, hogy a meghajtóba helyezett CD-R lemez minőségének megfelelő lézerintenzitással és sebességgel tudunk majd írni, tehát a gyengébb minőségű CD-R lemezekre is 100%-os biztonsággal égethetjük majd fel féltett adatainkat. Itt fontos megjegyeznem, hogy a hónapokkal korábban megjelent, a TBW működését méltató első technikai leírásokban még arról volt szó, hogy áldásos hatása révén szinte bármilyen lemezre tudunk majd az aktuális meghajtók által támogatott leggyorsabb sebességgel írni. De úgy látszik, hogy a 12x-es Philips írók idején (alig 8-10 hónapja) napvilágot látott technológiai eljárás a 20x-os írók esetében már másképp működik, ugyanis a PCRW2010K író sok esetben már nem is hajlandó 16x-os vagy 20x-os sebességgel elkezdeni az írást, ha úgy ítéli meg, hogy nem megfelelő médiát óhajtunk használni vele. Kicsit talán faramucinak tűnik a helyzet – hogy merészeli egy CD-író megmondani, milyen gyorsan írjunk vele?! -, de azért van benne logika, ha jobban utánagondolunk. Számomra ugyanis nem létezik bosszantóbb jelenség, mint amikor a megírt lemezt nem lehet visszaolvasni. A



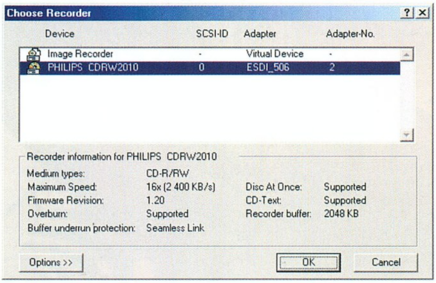
PCRW2010K íróval ilyen elvileg nem fordulhat elő – legalábbis a nem megfelelően megválasztott írási sebesség többet nem okozhat ilyen bajt. Amikor nekiláttam a tüzetesebb nyúzásnak, rögtön feltűnt, hogy a CD-író programok (Nero, DiscJuggler) a szerint tüntették fel a beállítható maximális írási sebességet, hogy milyen CD-R lemezt helyeztem írás előtt a meghajtóba. Nagyon kényelmes megoldás – és ami a legfontosabb, remekül bevált, hiszen az összes felírt lemez 100%-osan hibamentes lett, pedig minden esetben a program, azaz a CD-író által felkínált legnagyobb sebességgel írtam fel a tesztlemezeket. Mennyire finnyás a meghajtó? Úgy láttam, hogy nagyon reálisan ajánlja fel az írási sebességeket. Például a 16x-os írásra ajánlott Philips Silver Premium, vagy az újabb sorozatú, 16x-os sebességre dedikált TDK Metallic lemezeket szépen engedte 16x-os tempóval égetni. 20x-osan csak a Philips új lemezére, a SilverSpeed CD-R74 korongra tudtam írni (tudtommal ez a lemez még nincs forgalomban itthon), és bár a csúcssebességgel megírt lemez utólagos minőségi ellenőrzése kimutatott egy-két gyenge pontot, összességében kiválónak kell ítélnem TBW technológia működését. Sajnos a meghajtó egyelőre nem fogadta el 20x-os médiának a legújabb Maxell CD-R XL-S lemezét és a Primedisc 20x-os korongját sem (mindkét lemezre csak 16x-osan tudtam írni, igaz, kiváló minőségben), de ezt egy utólagos firmware frissítés még orvosolhatja.

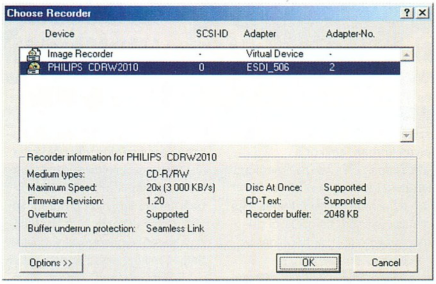
Nagyon fontos, hogy a Philips már kétéves (hazai forgalmazónál érvényesíthető) garanciát vállal a PCRW2010K-re, ezzel nagyot nőttek a szememben – kétéves garanciális időt rajtuk kívül csak a Plextor európai képviselete nyújtott eddig. Ha a Philips ennyire biztos a termék időtállóságában, akkor mi is nyugodtabbak lehetünk, hogy a régi korszak egyszer és mindenkorra véget ért.
Nem biztos, hogy döntő jelentőségű, de el kell mondanom, hogy a sokak által etalonnak tekintett CloneCD program is kitűnően támogatja az új írót, sőt, az egyik vezető másolásvédelmi eljárás második generációs változatát is képes működőképesen felírni. Ennél többet erről a témáról nem illdomos itt részletezni.

A PCRW2010K mellé – végre! – az Ahead cég Nero 5.5-ös programjának OEM változatát adják, amely megfelelő társként az író minden lehetőségét képes kihasználni.
Mit mondhatok még? Kellemesen csalódtam az új Philips CD-újraíróban. Azt hiszem, egy régi márkanév becsületét sikerült ezzel a termékkel tisztára mosni: a PCRW2010K gyors, újszerű és sokoldalú. A Philips akkor tért vissza, amikor már senki nem várt tőle maradandó alkotást a PC-s CDRW piacon. Nem csak visszatért, hanem visszavágott. Ideje volt.

PPéter
ppeter@cdgrab.hu
www.cdgrab.hu

A maximális írási sebesség a behelyezett lemeztől függ.





Philips PCRW2010K CDRW meghajtó	
Csatolás	EIDE/ATAPI
Buffer	2 MB
Buffer-Underrun védelem	Seamless Link
CD-R írási sebesség	max. 20x (3000 KB/sec)
CD-RW írási sebesség	max 10x (1500 KB/sec)
CD-olvasási sebesség	max 40x (6000 KB/sec)
Random elérési idõ	100 msec.
Mode1, Mode2	támogatva
CD-Audio, CD-Text	támogatva
VideoCD, CD-I	támogatva
CD-Extra	támogatva
Track-At-Once	támogatva
Disc-At-Once	támogatva
Multisession	támogatva
Session-At-Once	támogatva
Gyártó	Philips
Garancia	2 év
Hazai forgalmazó	igen
Honlap	www.multimedia.hu

INFOBOX

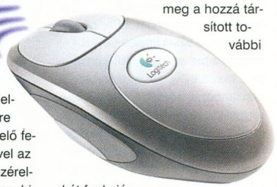
Napfény Kft.
www.multimedia.hu

CORDLESS DESKTOP OPTICAL

A Logitech az ECTS-en nem kis meglepetést okozott a MouseMan Dual Optical bemutatásával, ám erre a termékre a kiskereskedelmi csatornákban még egy darabig várni kell. Ezzel szemben rögtön a kiállítást követő héten a kezünkbe vehettük a legújabb egér és billentyűzet kombinációjukat, amely már dobozos termékként csak a hazai bevezetésre várt. Valahogy a sajtóbejelentés kapcsán nem figyeltem fel az új üdvöskére, ám amikor pár nappal később megakadt a szemem a fotóján, elkezdtem eszeveszett sebességgel visszakeresni a bemutatás dátumát. Ez az a kiegészítő, amely jól illik a méregdrága LCD monitorokhoz, a CoolerMaster házakhoz vagy éppen a 9210-es Nokia mellé. Legalább is ez volt az első benyomásom a képek alapján, ami csak tovább erősödött bennem, amikor a CDO dobozával a szerkesztőség felé vettem az irányt.

Atomikus design, különleges szolgáltatások tömkelege, a zsinór nélküli szabadság semmivel sem fogható érzése. Kicsit visszavettem az eufóriából, amikor kicsomagoltuk az új szerzeményünket, és lehetőségünk volt végre a kezünkben tartani. Az, hogy minőségi darab, egy pillanatig sem kétséges. Látszik ez a felhasznált alapanyagokon, a kivitelezésen és a kivételes formatervezésen, amely elsőre is figyelemfelkeltő. Az sem túl gyakori, hogy egy billentyűzet sötét színekkel kerüljön forgalomba, így ez tovább javítja az összképet. Ugyanakkor élőben a billentyűk színe kissé elüt az alap mélykék és ezüst összeállítástól, ezért szerintünk a színek keverését ennél szerencsésebben is megoldhatták volna. Mindehhez egy valamivel világosabb szürkés borítású egér társul, szóval a teljes csapat inkább tekinthető dinamikus, mint konzervatív összeállításnak. Mindkét egység rádiós, azaz a használatuk során semmiféle zsinórral nem kell bajlódnunk. Ezt az USB-n keresztül a géphez kapcsolt adó egység teszi lehetővé, amely viszont elképesztően jól néz ki, még a G4-en edzett szemlélő számára is (ez persze erős túlzás:)). A telepítést követően az adót „bárhová" rakosgathatjuk, biztonságosan működik még jelentős távolságból is. Az egér és a billentyűzet életre keltéséhez összesen hat darab ceruzaelem szükségeltetik, ami azért egy olyan korban, amikor a walkmanek mindössze egyről működnek, kicsit soknak tűnik. Persze ez esetben a cserélgetés aligha lesz gyakori, de azért jól demonstrálja a rádiós megoldások

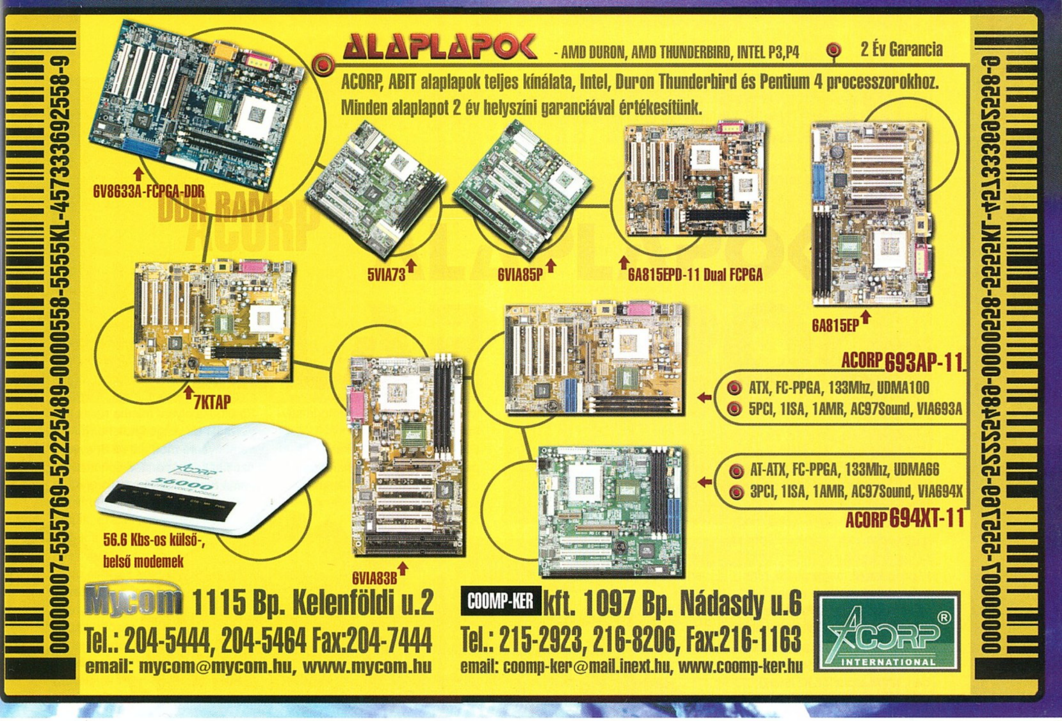
energiaszükségleteit. Az egérről nem érdemes sokat írni, a MouseManok legújabb generációját képviseli optikai, zsinór nélküli kivitelben. Ennek minden előnyével és azzal a nagyon kevés hátrányával, hogy talán az igazán komoly FPS csatákhoz a rádiós adatátvitel miatt nem ajánlott. A billentyűzet ennél sokrétűbb, elmondható róla, hogy az alapfunkciói mellett számtalan különleges szolgáltatással is rendelkezik. Rögtön ilyen a középre pozícionált multimédiás kezelő felület, amelynek a segítségével az egyik szoftveres lejátszót vezérelhetjük. A megoldás intelligens, hiszen nem korlátozódik például a CD Playerre, így lehetőségünk van az általunk preferált lejátszó beállítására vagy két program közötti gyors váltásra is. A hangerőt egy tekerő segítségével változtathatjuk, miközben az éppen aktuális értékek megjelennek a monitor OSD-jén. Ez a többi funkciógomb esetében is működik, de ha esetleg valakit zavarna, akkor az iTouch szoftveréből letilthatjuk. Ennek a programnak a segítségével könnyen és gyorsan beállíthatjuk a hotkey-ket, azaz egyetlen gombnyomással elérhetjük a leveleinket, az Internet-böngészőnket, a kedvenc keresőnket vagy épp a saját website-unkat. Persze a hivatkozás utalhat bármelyik játék indító sorára is, így a bootolást követően csak egyetlen gombnyomásnyira lesz tőlünk a Quake3, vagy amit éppen szeretnénk. Mivel ezek két klikkeléssel a desktopról is elérhetők, nem annyira a gyorsaság, mint inkább a kényelmi szempontok értékelhetők. Teljes kontroll a billentyűzetről; kérdés: mennyire van ilyesmire szükségünk? Részemről sosem értékeltem az iTouch jellegű próbálkozásokat, de most, hogy a külső rávett egy próbára, úgy tűnt, hogy ezek egy része valóban érdemben is használható. A hangerőszabályzó például kifejezetten hiányzott, amikor visszakaptam a régi billentyűzetemet. Az első mozdulattal érte nyúltam, ennek a közelsége tehát nagyon gyorsan megszokható. Ráadásul, a tekerő a master volume szintjét módosítja, így a játékok alatt is jó hasznát vehetjük. Végül nem szóltam még a jobb oldal szélén található gombról, amellyel a Windows lezáró képernyőjéhez jutunk, és a valamivel alatta elhelyezett görgőről meg a hozzá társított további



két funkciógombról. A gyors lezárás vita nélkül hasznos, míg a pluszgörgő már csak nagyon maximalista felhasználóknak ajánlott. Bár ha hozzászokunk a létezéséhez, akkor tovább csökkenthetjük egy-egy dokumentum szerkesztésének sebességét.

A CDO-val nekem egyetlen komoly bajom volt, ez pedig a billentyűzet hagyományos kiépítése. Bármennyire is erőltettem, a használatát nem tudtam megszokni, két nap múlva szinte megkönnyebbülés volt visszatérnem a régi, jól bevált, tört kiosztású modellemhez. Ezzel kapcsolatban a szerkesztőség sem egységes, egyéntől függő, hogy ki milyen billentyűzeten szeret dolgozni (Laza és Chris például a hagyományosra esküszik). Amennyiben ez nem zavar, és valami különleges megoldást keresel, akkor a CDO hibátlan választás lehet. Prezentációs célokra vagy tudatosan tervezett gép mellé szintén ideális, sőt, a piacon az egyetlen igazán elit modellnek tekinthető.

shoebaron
shoebaron@vogel.hu


ALAPLAPOK
- AMD DURON, AMD THUNDERBIRD, INTEL P3,P4
2 Év Garancia
ACORP, ABIT alaplapok teljes kínálata, Intel, Duron Thunderbird és Pentium 4 processzorokhoz.
Minden alaplapot 2 év helyszíni garanciával értékesítünk.
6V8633A-FCPGA-DDR
DDR RAM
5VIA73
6VIA85P
6A815EPD-11 Dual FCPGA
6A815EP
7KTAP
ACORP 693AP-11
ATX, FC-PPGA, 133Mhz, UDMA100
5PCI, 1ISA, 1AMR, AC97Sound, VIA693A
AT-ATX, FC-PPGA, 133Mhz, UDMA66
3PCI, 1ISA, 1AMR, AC97Sound, VIA694X
ACORP 694XT-11
56.6 Kbs-os külső-, belső modemek
6VIA83B
Mycom 1115 Bp. Kelenföldi u.2
Tel.: 204-5444, 204-5464 Fax:204-7444
email: mycom@mycom.hu, www.mycom.hu
COOMP-KER kft. 1097 Bp. Nádasdy u.6
Tel.: 215-2923, 216-8206, Fax:216-1163
email: coomp-ker@mail.inext.hu, www.coomp-ker.hu
ACORP INTERNATIONAL
00000007-555769-52225489-0000558-5555KL-4573336925558-9

WCPUID / CPU Status
[WCPUID Ver.2.8]
Vendor ID GenuineIntel
Type ID 0
Family ID 6
Model ID 8
Stepping ID 3
Brand ID Intel Pentium III 2
Platform Socket370 (PGA370 Socket)
Clock Frequency
Internal 1080.00 MHz
Clock Multiplier
External 135.00 MHz DDR 8.0
I-Cache 16K Byte
L2 Cache 256K Byte
D-Cache 16K Byte
L2 Latency 0
T-Cache Byte L3 Cache Byte
WCPUID ***** MHz
OldMan TUNING
Hardwerem-96 Kft.
Tuning konfigurációk, processzorok, alaplapok.
Átépítés alkatrész beszámítással, 3 év garancia.
Minden alkatrész tesztelve.
Cím: 1067 Budapest, Csengery u. 55.
Telefon: 3326-841, 06-20-924-4647
Nyitva: H-Cs: 9-18, P: 9-17-ig
http://oldman.ini.hu

info@trans-am.hu
WWW.TRANS-AM.HU
Üzlet címe : Budapest, 1145. Titel u. 2/b.
Rádiótelefon : 06-209-344-391
Telefon / Fax : 364-05-79 , 460-08-60 , 460-08-61
Üzlet nyitvatartás : H-P 9-17 óráig
Szerviz nyitvatartás : H-P 10-15 óráig
TRANS-AM electric
Számítástechnika és Multimédia
Legolcsóbban, leggyorsabban csak nálunk !!!
2 nap alatt .com, .net, .org, .vs domain nevek regisztrálása
100 Mb tárhellyel, 1 éves szerződéssel csak 5.000,- + áfa / hó !
Komplett gépek tetszőleges összeállításban 24 órás
teszteléssel. 1+2 év garanciával,raktárról. Teljes körű
szervizszolgáltatással várjuk minden kedves vásárlónkat !
Használt alkatrészek adás-vétele
20 Gb Quantum winchester 22.400,-
PIII ASUS CUSL-2C ATX/FCPGA 29.600,-
PIII Slot I 600 / 133 Mhz CPU 19.600,-
256 Mb / 133 Mhz SD RAM 6.960,-
Sound Blaster 128 PCI oem 4.960,-
Noname, tok nélküli 74 p. CD lemez
100 darabos kiszerelésben 96,-
Használt PII Notebook CD+FDD 196.000,-
Trans-Am Devil PII Celeron : 112.000,-
Pentium II alaplap,PII 600A Celeron , 128 SD,
20 Gb HDD, 1,44 FDD, Mini,S3 4 Mb AGP
52x CD drive,hangk.,15" SVGA,105 g.klav.
Áraink Áfa nélküliek, 1 év garanciát tartalmaznak és készpénzfizetésre vonatkoznak.
Vállalunk reális áron multimédiás CD fejlesztést is !!!

NYERETLEN PÁROS?

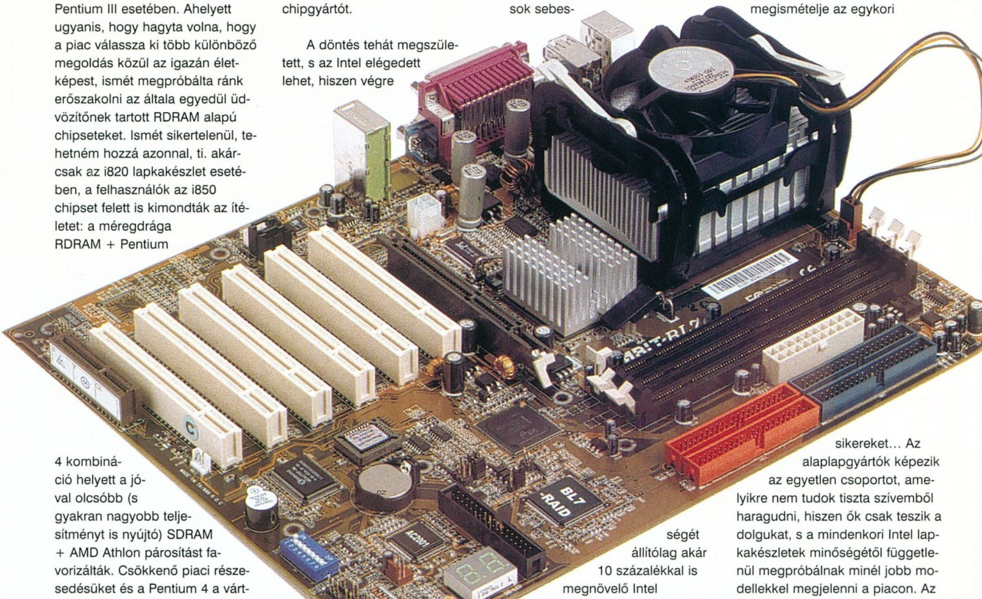
PENTIUM 4+SDRAM

I845 BROOKDALE

Különös Déja Vu

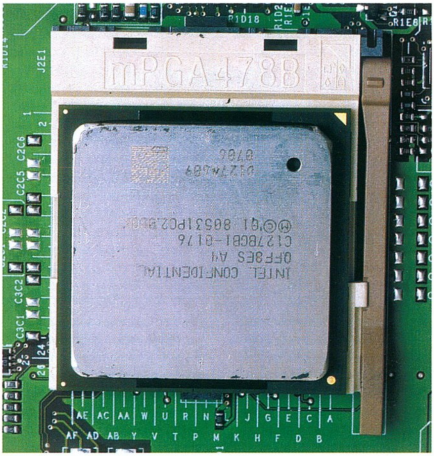
"Nem léphetsz kétszer ugyanabba a folyóba" – tartja az ősi keleti közmondás. Másfelől azonban egy nyugati bölcsesség szerint "a történelem ismétli önmagát", s egyes események, ha kis változtatásokkal is, de csaknem pontosan megismétlődnek. Nagyjából ez a helyzet az Intel platformstratégiájával is, hiszen az első számú chipgyártó új, Pentium 4-es processzorának bevezetése kapcsán pontosan ugyanazt a hibát követte el, mint annak idején a Pentium III esetében. Ahelyett ugyanis, hogy hagyta volna, hogy a piac válassza ki több különböző megoldás közül az igazán életképest, ismét megpróbálta ránk erőszakolni az általa egyedül üdvözítőnek tartott RDRAM alapú chipseteket. Ismét sikertelenül, tehetném hozzá azonnal, ti. akárcsak az i820 lapkakészlet esetében, a felhasználók az i850 chipset felett is kimondták az ítéletet: a méregdrága RDRAM + Pentium 4 kombináció helyett a jóval olcsóbb (s gyakran nagyobb teljesítményt is nyújtó) SDRAM + AMD Athlon párosítást favorizálták. Csökkenő piaci részesedésüket és a Pentium 4 a vártnál jóval lassabb elterjedését látva végre az Intel döntéshozói is rádöbbentek álláspontjuk tarthatatlanságára, s az új i845 (Brookdale) lapkakészlet által végre megadták azt a felhasználóknak, amire igazán vágytak: egy olcsó Pentium 4-es platformot. Abban, hogy az "olcsó" szó mellé nem lehet automatikusan a "gyors" jelzőt is odabiggyeszteni, megint csak az amerikai cég sajátos gondolkodású stratégái szereztek elévülhetetlen érdemeket. Az Intel ugyanis nem az i850 chipset, netalán tán az RDRAM árának csökkentésében látja a megoldást, ó, dehogyis: e helyett inkább az "egy lépés előre, kettő hátrafelé" elvet követve "visszahozták" számunkra a jó öreg PC133 SDRAM-ra épülő alaplapokat. Hogy a vetélytárs AMD időközben már sikeresen valósította meg az átállást az új generációs DDR SDRAM-ra? Hogy a különböző architekturális gyengeségek miatt a memória-sávszélességnek különösképp kiszolgáltatott Pentium 4-nek egyszerűen nem elegendő a PC133 révén nyerhető max. 1,06 GB/másodperc? – ezek a gondok láthatóan nem hatották meg különösképp az első számú chipgyártót.

A döntés tehát megszületett, s az Intel elégedett lehet, hiszen végre árban is versenyképessé válhat az AMD-vel, az alaplapgyártók elégedettek lehetnek, hiszen az olcsó i845 alapú modellekre várhatóan nagy lesz a kereslet, sőt az átlagfelhasználó is elégedett lehet, hiszen őt csak az érdekli, hogy minél kisebb beruházással juthasson hozzá egy mostanság divatos platformhoz, amelyben persze a processzor legalább 2 GHz körüli órajelen ketyeg. Tény, hogy a MHz-re vetített egységnyi költség még sohasem volt annyira alacsony, mint a Pentium 4 esetében, ám mint tudjuk, a CPU működési frekvenciája csak az egyik fele a történetnek. A másik a kiegyensúlyozott rendszerarchitektúra volna, s éppen ez az a terület, ahol a Pentium 4 új párjául szánt Brookdale chipset elégtelenül teljesít. Hiába ugyanis az eddigi legfejlettebb memóriavezérlő, az új MCH (Memory Controller Hub) képében, a write cache és a mélyebb pufferek, ha a memória-sávszélesség az i850 3,2 GB/másodperces értékéhez képest lényegében megharmadolódott! Hiába az egyes alkalmazások sebességét állítólag akár 10 százalékkal is megnövelő Intel Application Accelerator szoftver, ha az i845 platform sebessége eleve 10-40 százalékkal elmarad az i850-étől. S persze hiába a chipsetek (nem processzorok!) esetében eddig még nem látott 0,18 mikronos gyártástechnológia: lehet, hogy mindez az Intel számára jelentősen csökkenti az előállítási költségeket, de végeredményképpen csak egy, már induláskor is elavultnak számító megoldás elterjedését segíti elő! A legnagyobb arculcsapás azonban mégis az, hogy a Brookdale lapkakészlet elméletileg rendelkezik DDR SDRAM támogatással, ám az Intel (a Rambusszal kötött exkluzív megállapodás következtében) ezt nem implementálta. Ezek után még azt sem tudnám mondani jó szívvel, hogy egyik szemem sír, a másik szemem nevet, ti. mindkét szememből patakzik a könny, sőt, szinte eltömítődnek a könnycsatornáim, amikor látom, hogy a különböző furcsaságai ellenére általam azért életképesnek tartott Pentium 4 egy ilyen múltba mutató chipsetet kapott társul. Mindez körülbelül olyan, mintha ha az idei Forma 1-es világbajnok Ferrari versenyautó motorját az öt évvel ezelőtti karosszériába építették volna be, s ettől várnák, hogy megismételje az egykori sikereket... Az alaplapgyártók képezik az egyetlen csoportot, amelyikre nem tudok tiszta szívemből haragudni, hiszen ők csak teszik a dolgukat, s a mindenkori Intel lapkakészletek minőségétől függetlenül megpróbálnak minél jobb modellekkel megjelenni a piacon. Az új Pentium 4-es chipsetet eladhatóvá próbálni tevő cégek heroikus erőfeszítésének próbál emléket állítani jelen írásunk is, mely három, különböző tajvani gyártótól származó i845-ös alaplapot tett tüzetesebb vizsgálat tárgyává.



ABIT BL7-RAID

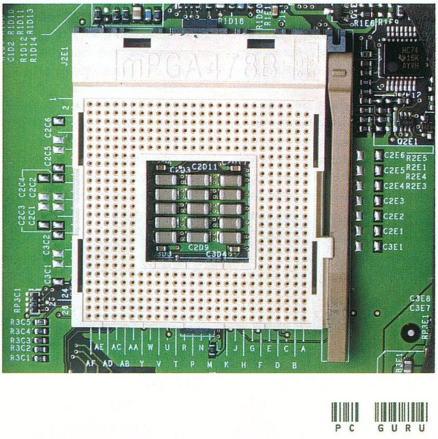
Mint az a névből is kikövetkeztethető, eme ATX formátumú alaplap legnagyobb erénye az integrált HighPoint HPT370-es IDE RAID vezérlőben rejlik. Általa ugyanis nemcsak nyolcra növekszik a csatlakoztatható adattárolók száma, hanem két különböző



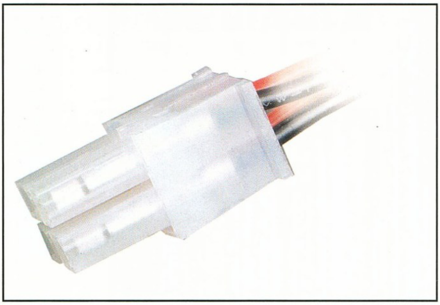
RAID üzemmód (0+1) használatára is lehetőségünk nyílik. Előbbi révén merevlemezeinket az ún. striping eljárás segítségével egyetlen virtuális erőforrásban egyesíthetjük, ezáltal jelentősen megnöveljük a rendszer I/O teljesítményét. A RAID 1 ezzel szemben inkább csak az adatállományaik biztonságát fokozottan szem előtt tartó felhasználóknak lehet fontos, ti. ez tükrözés révén valamely merevlemez pontos replikáját állítja elő (a megkettőződött számú írási műveletek miatt egyúttal jelentős többletterhet is róva a diszkvezérlőre). Mindezeken túl a BL7-RAID meglehetősen tipikus Abit alaplapnak mondható, vagyis a megszokott 1x AGP/6x PCI bővítőhely köszön vissza ránk ezúttal egy CNR csatlakozóval is kiegészülve. A 3 DIMM foglalatba összesen akár 3 GB-nyi SDRAM is illeszthető, s persze itt van a már-már a tajvani cég védjegyeként funkcionáló SoftMenu III is, amelynek segítségével nemcsak az FSB frekvenciáját változtathatjuk 1 MHz-es lépésekben, hanem az egyes komponensek feszültségellátásába is beleavatkozhatunk. Végezetül említést érdemel az integrált AC97 audio codec is, s persze az is, hogy a BL7-RAID-nek olcsóbb, addicionális diszkvezérlő nélküli változata is létezik - találjátok ki, ekkor a név hogyan módosul...

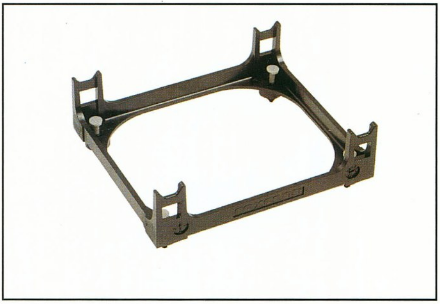
MSI 845 PRO2-R (MS-6528)

Ahogyan az a világ három legnagyobb alaplapgyártójának egyikétől elvárható, az MSI modelljei minőség szempontjából a mindenkori élvonalat képviselik. Ez alól az ATX formátumú 845 Pro2-R sem kivétel, hiszen esetében az Abit BL7-RAID-hez hasonlóan extra szolgáltatásokkal telipakolt alaplapról van szó. Természetesen itt is megtalálható az IDE RAID vezérlő, a különbség csupán annyi, hogy az MSI a HPT370 helyett a Promise 20265R-t favorizálta. A bővítőhelyek számában és típusában sincs nagy változás (sőt, semmilyen sincs), ugyanazzal az 1x AGP/6x PCI/1x CNR felosztással találkozhatunk. Napjainkra az Abit jumperek nélküli konfigurálás terén élvezett előnye csaknem teljesen megszűnt, olyannyira, hogy az MS-6528 BIOS-a mindent tud, amit a SoftMenu III, sőt, néhány további funkcióval is dicsekedhet. Ezek közül talán a legfontosabb



Alaplap	Abit BL7-RAID	MSI 845 Pro2-R (MS-6258)	Soltek SL85SD
Chipset	Intel i845	Intel i845	Intel i845
MCH (Memory Conroller Hub	Intel 82845	Intel 82845	Intel 82845
ICH (I/O Controller Hub)	Intel 82801BA (ICH2)	Intel 82801BA (ICH2)	Intel 82801BA (ICH2)
Processzorfoglalat	Socket 478	Socket 478	Socket 478
Támogatott processzorok	Intel Pentium 4	Intel Pentium 4	Intel Pentium 4
Formátum	ATX	ATX	ATX
BIOS	Award	Award	Award
Támogatott FSB beállítások	100-250 MHz	100-132 MHz	100-132 MHz
FSB beállítás módja	BIOS	BIOS	BIOS
Processzor túlhajtás	Igen (több lépésben, feszültségszabályozással)	Igen (több lépésben, feszültségszabályozással)	Igen (több lépésben, feszültségszabályozással)
Támogatott memóriatípusok	SDR SDRAM	SDR SDRAM	SDR SDRAM
Támogatott memóriaszabványok	PC133	PC133	PC133
DIMM fogalatok száma	3	3	3
Maximális memória	3 GB	3 GB	3 GB
AGP/PCI/ISA/AMR/CNR csatlakozók száma	1/6/0/0/1	1/6/0/0/1	1/6/0/0/1
USB csatlakozók száma	2+2	2+2	2+2
Ultra DMA támogatás	ATA33/66/100	ATA33/66/100	ATA33/66/100
IDE RAID	Igen	Igen	Igen (opcionális)
Integrált audio	AC97 (Avance Logic ALC201)	AC97 (opcionális 6 csatornás C-Media CMI8738)	AC97 (Opcionális Creative CT5880)
Diagnosztikai segédeszköz	DB-Led	D-Led	VD-Tech II
Monitoring szoftver	WinBond HW Doctor Utility	PC Alert III	WinBond HW Doctor Utility
Túlhajtó szoftver	-	Fuzzy Logic III	
Teszteredmények			
SiSoft Sandra 2001 CPU	3754/1201/2450	3801/1202/2460	3776/1192/2454
SiSoft Sandra 2001 CPU Multimedia	7917/9788	7913/9792	7889/9761
SiSoft Sandra 2001 Memory	477/475	640/650	649/654
3DMark 2001 (640x480, 16-bit, AA off, HW T&L on)	6184	7094	7078
Z2 Steel Soldiers (640x480, 16-bit, AA off, V-Sync off)	75.03	78.16	77.52
Quake 3 (640x480, 16-bit)	132.6	152.6	153.7





az a "Load High Performance Defaults" kapcsoló, amelynek aktiválásával egyetlen lépésben érhetők el a legagresszívabb rendszerbeállítások is – ez a kezdő túlhajtók számára is ideális választássá teheti a 845 Pro2-R-t. A 3 DIMM foglalatba illeszthető SDRAM modulok kapacitása felső határon ismét 3 GB; úgy tűnik, az i845-ös alaplapok között ez vált egyfajta standarddá, amit részemről örömmel üdvözlök az i815 igencsak alacsony, alig 512 MB-os limitje után. Külön érdekesség, hogy az MS-6528-on a maximális biztonságra való törekvés jegyében még a northbridge (Memory Controller Hub) is külön aktív hűtést kapott – hiába, igazi MSI minőség... Természetesen ennek a modellnek is kapható RAID vezérlő nélküli változata.

SOLTEK SL-85SD

A tesztben szereplő alaplapok közül a Soltek modellje volt az egyetlen, amelyik nem rendelkezett addicionális diszkvezérlővel, ám ez nem jelenti azt, hogy nem is létezik ilyen verzió. Sőt, a Soltek messze az élen jár az alapváltozatra épülő különböző mutánsok száma terén, ti. eltérő audio codeckel, sőt, beépített hangdiagnosztikával (VD-Tech II) ellátott változat is kapható. A változatosság kedvéért ez az ATX formátumú modell is 1x AGP/6x PCI és 1x CNR bővítőhelyet tartalmaz, s ki gondolná ezek után, hogy a 3 DIMM foglalatba illeszthető SDRAM modulok maximális kapacitása is 3 GB. Ráadásul az egyaránt piros színben pompázó MSI 845 Pro2-R és az SL-85SD között külsőleg is akkora a hasonlóság, hogy első látásra akár könnyedén össze is lehetne téveszteni őket. Ha már a külsőségeknél tartunk, mindenképpen érdemes megjegyezni, hogy mindhárom alaplap csomagolásáról csak felsőfokon lehet nyilatkozni. E téren az elsőséget mégis talán leginkább a SL-85SD-nek lehetne odaítélni, ti. az általa felmutatott ezüstös cyber

design egyszerűen verhetetlen. Kézikönyv terén viszont egyértelműen jobb az Abit BL7 és az MS-6258, ti. az SL-85SD kézikönyve kevésbé áttekinthetőre sikeredett, hála az egyetlen dokumentációba 6 különböző modell adatait belezsúfolni igyekvő tajvani szerkesztőknek. A fentiek után talán már mondanom se kell, hogy a Soltek alaplapja BIOS terén is teljesen egyenrangú nagynevű vetélytársaival, vagyis ugyanolyan színvonalú FSB- és feszültségállítási lehetőségekkel van ellátva, mint a BL7, vagy a 845 Pro2-R. Az FSB maximális értéke az egyetlen terület, ahol az Abit SoftMenu III talán kissé flexibilisebb, mint az SL-85SD, vagy akár az MS-6258 BIOS-ában látott megoldás: a BL7-en akár a 250 MHz-es beállítás is lehetséges, szemben a két másik modell 132 MHz-ével. Más kérdés, hogy az Abit fölénye merőben elméleti, hiszen az i845 (mint valamennyi Pentium 4-hez szánt chipset) eleve ún. quad-pumped, vagyis négyszerezett FSB-t használ, így a 250 MHz-es (1000 MHz effektív) beállítás egyelőre inkább a tudományos-fantasztikum kategóriájába tartozik...

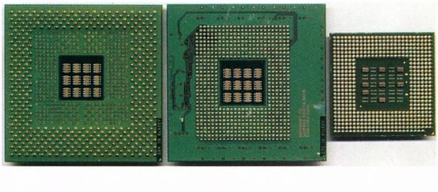
Joshua

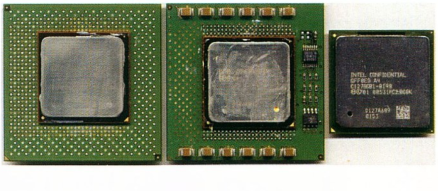
NÉMI BIZONYÍTÉK

Októberi számunk vitathatatlan slágertémája az új tokozású Pentium 4, amely a szerkesztőségben elhangzott kritikák alapján a közvéleményt erősen megosztja. Mindez nem véletlen, hiszen az Intel a 2 GHz-es processzorokkal most újra átlépett egy lélektani határt, amely ugyan az évek múltával egyre kevésbé lesz jelentős, de egyelőre még kitüntetett figyelem kíséri. Ehhez érdemes még azt is hozzávenni, hogy először fordult elő, azaz érdekes helyzet, hogy pusztán a processzorok órajeléből a tényleges teljesítmény nem mérhető le. A 2 GHz-es nem biztos, hogy gyorsabb a 1,6 GHz-esnél, hiszen minden CPU design, gyártástechnológia és a kiszolgáló környezet kérdése. Ezekben az áldatlan állapotokban mindennél fontosabb, hogy jól tájékozottak legyünk egy-egy vásárlás kapcsán, ezért fontosnak láttuk, hogy jelen számunkban a bemutató jellegű írások mellett tényleges teszttel is jelentkezzünk. Ennek jegyében bekértük a már itthon is elérhető 845-ös chipsettel szerelt alaplapokat és a jelenleg legnagyobb órajelű, 478-as tokozással szállított CPU-t. Első lépésben beszámolunk az összeszerelés közben tapasztalt újdonságokról, majd röviden értékeljük a gyorstesztet, végül pedig megpróbálunk a tapasztalataink és a várható fejlemények alapján néhány konkrét tanáccsal szolgálni.

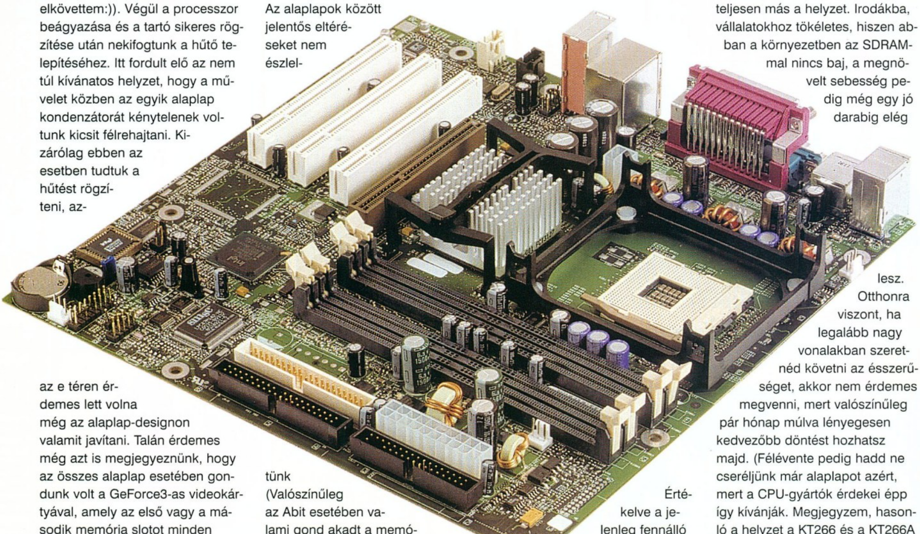
AZ ELSŐ LÉPÉSEK

Az együttes életre keltésének folyamata számtalan új élménnyel szolgált. Kezdetnek említhetnénk a 13 mikronos gyártástechnológia által elérhetővé vált CPU méretet, ami első látásra is azt a benyomást kelti bennünk, hogy bizony itt jelentős változások történtek. Örültünk neki, végighurcoltuk az egész kiadón, és közben begyűjtöttük az elismerő bólogatásokat, hozzáfűzéseket, miszerint az Intel végre megrázta magát, amit mi sem bizonyít jobban, mint ez a két GHz-es processzor a maga drasz-





tikusan csökkentett méreteivel. Ezt követően kissé furcsán néztünk az elképesztő méretű CPU hűtőre, amelyet az Intel mellékel a 2 GHz-es Pentium 4 sajtócsomaghoz. Nem mintha ellenünk lenne az ilyesmi, sőt! Dicséretesnek véltük azt a próbálkozást is, hogy a szerkezet rögzítését leegyszerűsítették, bár minden jó szándék ellenére ezzel a bajunk újfent meggyűlt. A 478-as tokozás velejárójaként a hűtő rögzítését egy alaplapra pattintható tartó segíti. Ennek az elhelyezésével nincs is gond, bár arra nem árt ügyelni, hogy a sarkában található apró műanyag pöckök kihúzhatók. Egyébként nem érdemes beleerőltetni, mint ahogy azt első nekifutásra én is elkövettem:)). Végül a processzor beágyazása és a tartó sikeres rögzítése után nekifogtunk a hűtő telepítéséhez. Itt fordult elő az nem túl kívánatos helyzet, hogy a művelet közben az egyik alaplap kondenzátorát kénytelenek voltunk kicsit félrehajtani. Kizárólag ebben az esetben tudtuk a hűtést rögzíteni, az-

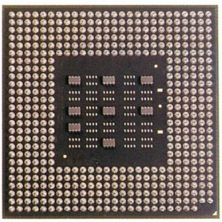


az e téren érdemes lett volna még az alaplap-designon valamit javítani. Talán érdemes még azt is megjegyeznünk, hogy az összes alaplap esetében gondunk volt a GeForce3-as videokártyával, amely az első vagy a második memória slotot minden gyártó esetében kapásból kiütötte. Ezeket tehát nem tudtuk használni, így marad a CPU-tól legtávolabb eső slot (jó esetben a háromból a kettő még használható volt). Végül még újszerű, bár már a 423-as tokozás esetében is jelentkezett, a táp különleges csatlakozójának bekötése. Erről láthattok közelebbi képet is, ő a felelős azért, hogy a Pentium 4 konfigurációkhoz kizárólag Pentium 4-kompatibilis házat érdemes vásárolni. Röviden ezeket a tapasztalatok szereztük meg az összeszerelés során, majd hozzáfogtunk a tényleges tesztekhez.

A TESZT

A power kapcsoló bekötése után a rendszer hiba nélkül elindult, a BIOS-ban szemrevételeztük, hogy az alapérték 20x100 MHz, és ezt a későbbiek során 1 MHz-enként tornázhatjuk feljebb. A monitoron feltűnt a 2 GHz-es felirat, amelyet már kevésbé értékeltünk, mint annak idején az 1000 MHz-et, de azért a látványnak még így is volt némi varázsa. Az alaplapok között jelentős eltéréseket nem észleltünk (Valószínűleg az Abit esetében valami gond akadt a memória-sávszélességgel, és ez meglátszott az erre érzékeny benchmarkok alatt is. Időközben megtudtuk, hogy a BL6-ból nem végleges változatot kaptunk, ezért gyanítható, hogy újabb BIOS-szal vagy némi módosítással hasonlóan gyors lesz, mint a vetélytársai. Erre utalnak a netes eredmények is, amelyek alapján az élbolyban foglal helyet.), viszont a teljesítményen erősen érezhető volt a 845-ös chipset SDRAM-ot támogató memóriavezérlőjének gyengesége. Ugyan a tizenhárom mikronos Pentium 4 a leggyorsabb eredményeket hozta, de mindez elmaradt attól a várakozástól, amellyel a 2 GHz-es CPU irányába tekintettünk. Azért, hogy legyen összehasonlítási alapunk, kiépítettünk egy 1,4 GHz-es AMD Athlon konfigurációt, amely mindössze a CPU órajelét tekintve számított a leggyorsabb megoldásnak. Azaz egyelőre maradtunk a KT133A chipsetnél és az SDRAM támogatásnál. Alapértékeken az órajelben jelentősen lassabb vetélytárs Quake3-ban 10 fps-sel, 3D Mark2001-ben pedig mindössze 90 ponttal maradt el a 2 GHz-es rendszerektől. Mindét konfigon közel 200 MHz-et tudtunk pluszban kicsikarni, ilyenkor viszont már az AMD-s gép került az élre, azaz 1,6 GHz-en sorra megelőzte a 2,2 GHz-es Pentium 4-et. Nálunk a csúcs Q3 demo001-ben 640x480-as felbontás és 16 bites színmélység mellett 160,5 fps volt. Szóval ezek a gépek azért már tekernek rendesen:).

Értékelve a jelenleg fennálló helyzetet talán azt tudnánk tanácsolni, hogy mindenképpen várjátok meg a jövő év elejét és a DDR SDRAM vezérlővel ellátott 845-ös chipsetek beköszöntét. Hasonlóan jó alternatíva lehet a VIA P4X266-tal szerelt alaplapok egyike, remélhetőleg hamarosan ezek is piacra kerülhetnek. Beszáll a versenybe az Ali és a SiS is, így



a közeljövőben bőven lesz választék, ha gyors és stabil Pentium 4-es konfigurációt szeretnénk. Egyelőre ez a félkarú együttes a hard core játékosoknak aligha lehet vonzó még akkor sem, ha tekintettel vagyunk a kedvező árára. Ugyan a CPU jól demonstrálja az Intel gyártástechnológiai előnyét, amely a jövőben valószínűleg még kiugróbb lesz, de az i845 jelenlegi változatával párosítva mégsem hozott jelentős teljesítménynövekedést. Persze ha szigorúan azt nézzük, hogy beléptek az alsó kategóriába egy elképesztően gyors és fejlett technológiával kivitelezett CPU-val, amelyhez jár egy tökéletesen stabil és kedvező árú chipkészlet (alaplap), akkor már teljesen más a helyzet. Irodákba, vállalatokhoz tökéletes, hiszen abban a környezetben az SDRAM-mal nincs baj, a megnövelt sebesség pedig még egy jó darabig elég lesz. Otthonra viszont, ha legalább nagy vonalakban szeretnéd követni az ésszerűséget, akkor nem érdemes megvenni, mert valószínűleg pár hónap múlva lényegesen kedvezőbb döntést hozhatsz majd. (Félévente pedig hadd ne cseréljünk már alaplapot azért, mert a CPU-gyártók érdekei épp így kívánják. Megjegyzem, hasonló a helyzet a KT266 és a KT266A kapcsán is) Akkor egy nyerő chipset és a legújabb Northwood kiegyensúlyozott, gyors és többé-kevésbé kedvező árú rendszert alkot majd, amelyet a saját korlátjai kevésbé fognak vissza.

shoebaron
shoebaron@vogel.hu

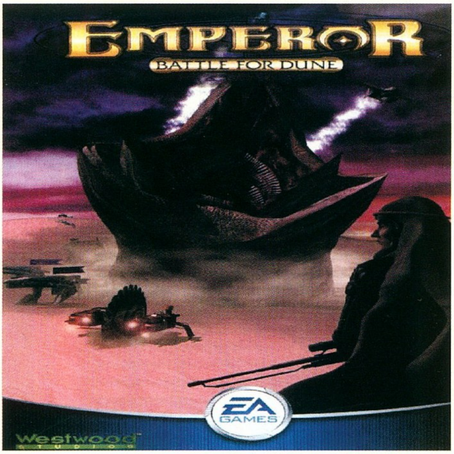
INFOBOX

A tesztek során a PC Guru partnerei voltak:

Kelly-Tech
MSI, Soltek alaplapok
Tel: 350-1246

Mycom
Abit alaplapok
Tel: 201-5444

PC Guru 2001/06
Emperor: Battle for Dune
játék szerencsés nyertesei



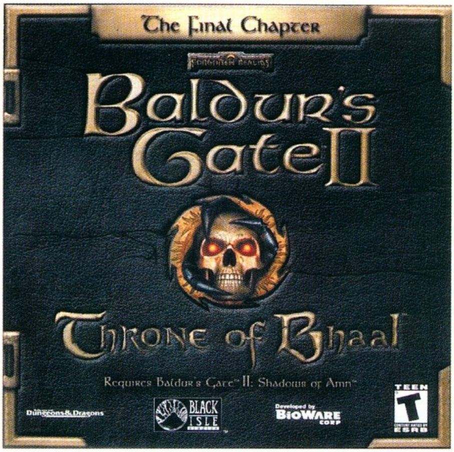
PC CD-t nyert:
Be?thy László – 1016 Budapest
Varga Gábor – 9461 Lövő
Szép Nándor – 6080 Szabadszállás

PC Guru 2001/07
Alone in Dark
játék szerencsés nyertesei

PC CD-t nyert:
Farkas Gábor – 6000 Kecskemét
Rappai Andrásné – 7624 Pécs
Jancsó Zoltán – 3400 Mezőkövesd

A nyerteseknek gratulálunk, nyereményeiket postán küldjük el!

PC Guru 2001/08
Baldur's Gate 2: Throne of Bhaal
játék szerencsés nyertesei



Throne of Bhaal PC CD-t nyert:
Forgó Zsolt - 3245 Recsk
Vincze Péter – 6720 Szeged
Nagy Krisztina – 8220 Balatonalmádi

PC Guru 2001/08
DVD nyereményjáték
szerencsés nyertese

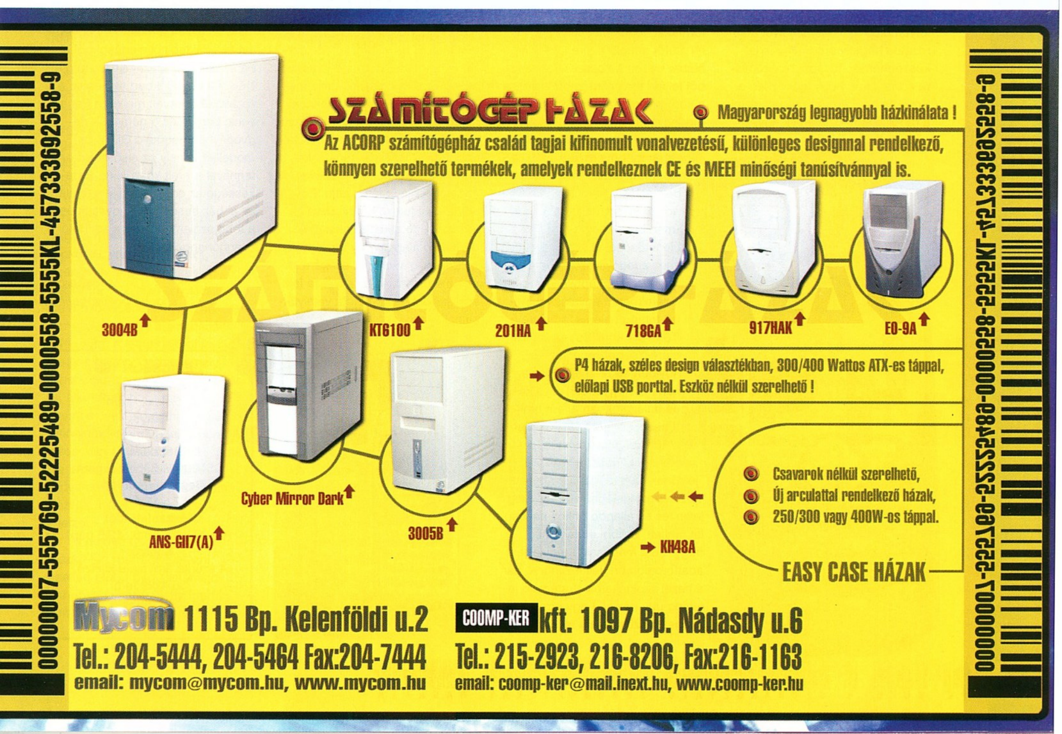
Jég és föld között csomagot nyert:
Fodor Júlia – 9472 Újkér

A nyerteseknek gratulálunk, nyereményeiket postán küldjük el!

JELEN SZÁMUNK HÍRDETŐI

Acomp 117
Balati Computer 97
CD Galaxis 18, 19
Dynamic ..... BIV
Eatrhquake 116
Extreme 97
Hardverem '97 103
Herta ..... BII
Lord Computer 97
MCCD 119
Mycom 103, 109
Napfény Kft 109
Trans-am 103
VTCD 51

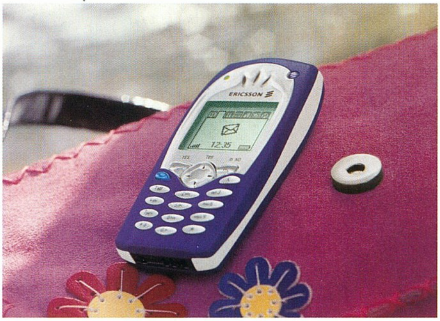
Az 5.1 csatornás surround
hangzás már nemcsak
a mozik kiváltsága...
PHILIPS
DIGITAL
5.1-CHANNEL
SURROUND
Sound Card
acoustic edge
Philips hangkártyák és hangfalak: egy új korszak kezdete.
www.multimedia.hu
PHILIPS


SZÁMÍTÓGÉP HÁZAK
Magyarország legnagyobb házkínálata !
Az ACORP számítógépház család tagjai kifinomult vonalvezetésű, különleges designnal rendelkező, könnyen szerelhető termékek, amelyek rendelkeznek CE és MEEI minőségi tanúsítvánnyal is.
3004B
KT6100
201HA
718GA
917HAK
EO-9A
P4 házak, széles design választékban, 300/400 Wattos ATX-es táppal, előlapi USB porttal. Eszköz nélkül szerelhető !
Cyber Mirror Dark
ANS-GII7(A)
3005B
KH48A
Csavarok nélkül szerelhető,
Új arculattal rendelkező házak,
250/300 vagy 400W-os táppal.
EASY CASE HÁZAK
Mycom 1115 Bp. Kelenföldi u.2
Tel.: 204-5444, 204-5464 Fax:204-7444
email: mycom@mycom.hu, www.mycom.hu
COOMP-KER kft. 1097 Bp. Nádasdy u.6
Tel.: 215-2923, 216-8206, Fax:216-1163
email: coomp-ker@mail.inext.hu, www.coomp-ker.hu

MOBIL

SENKINEK SEM KÖNNYŰ: ERICSSON

Az utolsó mobilrovatunkban hírt adtunk a világ harmadik legnagyobb mobiltelefon-gyártójának válságáról, és reményeinket fejeztük ki az irányban, hogy a globális piac egyik markáns meghatározója - hálózatépítő üzletágának sikere mellett - hamarosan a készülékgyártásban is visszanyeri a régi szerepét. Bizonyra emlékeztek még, hogy a svédek drasztikus lépésekkel igyekeztek úrrá lenni jelentkező nehézségeiken, így született döntés a gyártáskihelyezésről és a Sonyval kötendő stratégiai szövetségükről. Az abszolút mélypont a cég életében az lehetett, amikor a sokáig megkérdőjelezhetetlen harmadik helyükre a német Siemens futott be, és elkönyvelhették, hogy a valaha szebb napokat ért üzletáguk tartósan veszteségeket termel. A vészharangok kongatása után úgy tűnik, hogy az Ericsson végre elindult a felfelé vezető lépcsőn, legalább is erre utal, hogy a második negyedévben a piaci részesedésük 6,8 százalékról 8,3 százalékra nőtt. Ezzel újra elfoglalták a dobogó harmadik helyét, azaz némileg csökkent az utóbbi időben rájuk nehezedő folyamatos nyomás, amelyet a sorozatos negatív eredményeknek köszönhettek. További bizakodásra adhat okot, hogy időközben a Sony és az Ericsson megegyeztek a mobiltelefon-üzletágaik egyesítésének feltételeiről, azaz a hivatalos engedélyek beszerzése után már nincsen akadálya annak, hogy október elsejével a SEMC (Sony Ericsson Mobile Communication) megkezdje a működését. A Londonból irányított vállalat kezdetben 3500 alkalmazottal, a termékfejlesztésre, a marketingre és az értékesítésre koncentrál majd. Nem titok, hogy céljuk a mobiltelefonok piacán a világelső pozíció megszerzése. Kérdés, hogy lesznek-e olyan jó marketingeseik, mint Bill Gatesnek?:)



A T39 UTÁN

A következő hírünk főszereplője még mindig a svéd gyártó, hiszen a Londonban (hiába no, biztos épülget az új központ...) megrendezett Technológiai és Stratégiai Csúcstalálkozón bemutatták legújabb készüléküket, az Ericsson T65-öst. Ez volt az a pillanat, amelyre minden rajongó már jó ideje várt, hiszen a közelmúltban piacra dobott T39, a nagy tudása és az apró mérete ellenére, már leragott (és több szempontból tovább már nem favorizálható) széria frissítéseként látott napvilágot. Mondhatni, minden jobb érzésű Ericssonos a cégtől új formákat, lendületet és végre valami átütőt remélt. Szerencsére nem hiába, hiszen a hosszas kábaságból felvert tervezőmérnökök végre a kor igényeihez alkalmazkodva megnövelték a kijelző méretét, elvetették a régi formákat, és valami egészen megnyerővel rukkoltak elő. A negyedik negyedévben bevezetésre kerülő mobil, a vonzó külső mellett a fejlődő mobiltechnológia által kínált lehetőségeket is egyesíti. Ennek a legnyilvánvalóbb pontja a csomagkapcsolt rendszerekben megvalósuló mobil Internet-elérés, amelyre a T65 43,2 kbps-os maximális elérési sebességet biztosít. Röviden ez teszi lehetővé számunkra, hogy a GPRS-re képes hálózatokban a fent említett sebességgel kapcsolódjunk a WAP szolgáltatásokhoz és tartalomhoz. Mindezt a hatsoros kijelzőnek hála, a mobil környezethez képest kielégítő vizuális megjelenítés és állandó online kapcsolat mellett. Utóbbi előnye még, hogy most már csak a tényleges adatforgalomért kell fizetnünk, bár a hazai szolgáltatók stratégiája jelenleg úgy néz ki, hogy erre kénytelenek leszünk majd még a havidíjat is rászámolni (ez jelenleg 4000-5000 Forint, szolgáltatótól függően). A telefon természetesen támogatja a nagyobb mobilgyártók által szinte kivétel nélkül jóváhagyott EMS szabványt, amely egységesíti az SMS alapú kép, hang és formázott szöveg küldését. Bele sem merek gondolni, hogy a magamfajta megszállott üzenetküldözgetőnek ezek az új lehetőségek majd mibe kerülnek:). Az EMS kompatibilis telefonok között nem lesz gond a képek, animációk, csengőhangok és hangfájlok cseréje. Ezen felül, a T65 tulajdonosok a telefonkönyvben eltárolt nevekhez külön képeket is rendelhetnek majd, amelyek a beérkező híváskor megjelennek a kijelzőn. A menthetetleneknek pedig elérhető lesz a chat funkció is, melynek révén közvetlenül „beszélhetünk" az egyik társunkkal, persze csak akkor, ha a csevegést az ő telefonja is támogatja. Egyelőre az új játékokról nincsen információ, de a képek és a rövid bemutató alapján úgy tűnik, hogy az Ericsson a viharok ellenére képes megújulni, és az év vége felé sok gondot okoz majd a vetélytársainak.

PANASONIC GD75

Sajnos a mobilrovat terjedelmi korlátjainak „köszönhetően" ritkán van lehetőségünk eltávolodni az északi országoktól, holott a globális piac számtalan érdekes hírrel és új termékkel szolgál. Legutóbb a Panasonic és a NEC egyesítették az erőiket azzal az elgondolással, hogy a jelenleg még csak formálódó multimédiás mobilpiacon, a harmadik generációs rendszerek bevezetését követően, élen járjanak a fejlett készülékek bevezetésében, értékesítésében. A Gartner Dataguest legfrissebb felmérése szerint a második negyedévben a világpiaci eladásokból a Panasonic 4,6 százalékban, míg a NEC 3,2 százalékban részesült. A nagyra törő tervek mellett a Panasonic bemutatta a negyedik negyedévben debütáló GD75-ös modelljét, amely az első belső antennával szerelt készüléke. Érdekessége az egyedi grafikus felület, az ehhez társított mini joystick és a több szólamban életre kelthető csengőhangok.

shoebaron
shoebaron@vogel.hu

ERICSSON T65
Méret:
105x49x21 mm
Súly:
94 gramm
Rendszer:
GSM 900/1800 és e-gsm
Beszélgetési idő:
2,5-11 óra
Készenléti idő:
160-300 óra (max. 12,5 nap)
Kijelző:
4 szürke árnyalatú kijelző, 36,4x29 mm
Felbontás:
101x67 pixel

MOTOROLA V66

KISEBBSÉGBEN VAN

Bár egy határon túl nem lehet a telefonok méreteit csökkenteni, azért a gyárak mindent elkövetnek, hogy jól összenyomják kedvenceinket.

A Motorolának nem ez az első próbálkozása a telefonzsugorítás terén, gondoljunk csak pl. a StarTAC típusra, amelyik az akkori lehetőségekhez képest igencsak szokatlan volt (nem beszélve pl. a kettős akkumulátoráról, hogy a csekély kapacitású áramforrást beszéd közben is lehessen cserélni).

Napjainkban a V kollekció darabjai sokkolják a felkészületlen érdeklődőket beleértbe a gyanútlan kollégákat. Közülük a V66-ossal kötöttem közeli, de sajnos csak átmeneti ismeretséget, mondhatni, alkalmi partnerem volt.

A V66-os, a neve által sugalltakkal ellentétben nem villanymozdony, bár sok embert meg tud mozgatni (mikor utána fordulnak). Kis méretét összecsukható kialakításának köszönheti. A felső rész tartalmazza a hangszórót, a kijelzőt, az alsó rész pedig a nem csekély számú billentyűzetet. Az alapgombokon kívül egy négyirányú navigátorcsoport, valamint két softbillentyű is van rajta, ez utóbbik funkciója szabadon választható. Az oldalán is van három gombocska, amelyek szerepe helyzettől függő: vagy a menükben lehet le-föl lépkedni, vagy a hangerőt, vagy a csengetés erejét lehet vele beállítani. A kijelző egy kicsit apró, de a felbontása jó, így jó néhány sor szöveg, vagy akár animáció is elfér rajta. A láthatóságot javítja, hogy a háttérvilágítás, amelyik lehet zöld, sárga vagy akár piros is, állandóan be van kapcsolva (persze csak akkor, ha tényleg csinálunk valamit a telefonon). A piros szín egyébként igen jópofa, de teljesen használhatatlan árnyalat: akár nappal, akár este nézzük, nehéz kisilabizálni a kijelzőt.

A bejövő hívást lehet diszkréten, berregve jelezni, esetleg előbb berregni, majd hangosan csörögni. Ez igen korrekt megoldás, amely minden olyan telefonból hiányzik, amelyikben nincs benne :)). Az is kifejezetten szimpatikus, hogy az üzenetek jelzésére teljes csengőhang, ill. vibrátorkészlet rendelkezésre áll, nem kell leragadni az egy csippantás, vagy az „elmorzézom az egész üzenetet, hátha valaki még nem tudja, hogy SMS érkezett" között. Az viszont érdekes és nem túl szerencsés megoldás, hogy a kapcsolatfelvétel közben érkező üzenetek teljes erővel dalolnak vagy berregnek az emberfia fülébe.

A telefonba kisméretű, könnyű akkumulátor való, amely a gyártó szerint 50-120 órás készenléti, valamint 120-180 perces beszélgetési időt nyújt. Nekem a rövid teszt alatt egy hétvégén keresztül sikerült töltés nélkül használnom még úgy is, hogy vasárnapra a teleptöltés-jelző már teljesen lemerültet mutatott, de a készülék működött.

Az első bekapcsolás egyébként nagyon érdekes volt, mivel rutinos mobilosként egy pillanat alatt kitéptem az akkumulátort, hogy berakjam a SIM kártyát, csak éppen nem volt hova. Némi keresgélés után feladtam, elővettem a kézikönyvet, amely felvilágosított, hogy a kártya helye a telefon felső lapjának díszburkolata alatt van. Ez eléggé meglepett, mivel ezt a burkolatot körömmel kell lepattintani, ami azt jelenti, hogy nincs túlságosan erősen rögzítve. Másik gond, hogy a kártyák könnyen megsínylik, ha valaki a telefon kikapcsolása nélkül akarja kivenni őket, amire így most van esély. Az előlap egyébként cserélhető is.

A kicsike meglepő módon háromsávos, valamint GPRS adatátvitelre képes. Hogy ezt ki lehessen használni, Internet-böngészője, valamint levelezője is van. Nincs viszont infraportja, ami pedig megkönnyítené a csóró felhasználó életét, így modemként legfeljebb kábelről használható (persze az sem rossz).

A hívásjelzést 32-féle csengőhang közül lehet kiválasztani, de szerkeszthetünk ilyent magunk is. Ha kívánjuk, az egyes hívási csoportba tartozó egyének hívását egyedi színnel is jelzi (a rendelkezésre álló kettőből választva. A készülék a hívószámokat nemcsak a SIM kártyáról tudja leolvasni, hanem saját memóriája is van, amely 500 bejegyzést bír el. Ezekhez lehet gyorsbillentyűt vagy hangos utasítást is rendelni.

A telefon általános kezelése kissé szokatlan azoknak, akik a minimálgombos Nokiákhoz szoktak. A kurzorgombokon kívül még három gombot lehet nyomogatni, hogy megtaláljunk valamit, legyen az az elmulasztott hívások listája, vagy éppen a telefon főmenüjének nyelve. Van bőven mit nyomogatni, viszont el kell szomorítanom a műkörmös hölgyeket: vagy V66, vagy művégtag (ha már lehet választani, én a telefonra szavaznék...)

79 grammjával nyugodtan hordozható akár szűk farmer zsebében is, legfeljebb nehéz lesz onnan kiemelni (főleg, ha a hívás okozta vibráció következtében lejjebb küzdötte magát :) Mivel nálam még prototípus járt, így sajnos hamar vissza kellett adni, s az ára sem ismeretes még.

Nagy Zoltán

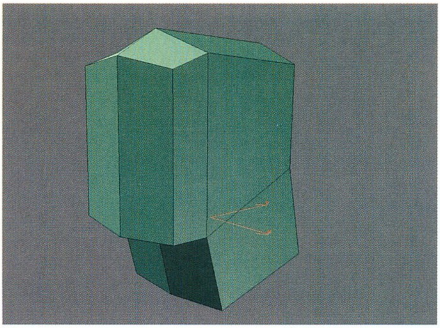
3D ROVAT

Avagy minden ami legalább 3D...

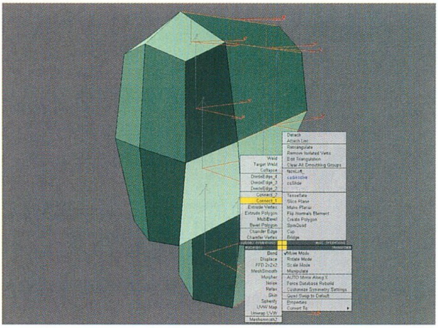
LÉPÉSRŐL LÉPÉSRE

Sziasztok, olvasók. Ebben a számban megint hosszabb lélegzetű témába kezdünk: megpróbáltam összehozni nektek egy lebontott modellezési útmutatást az emberi fej elkészítéséhez.

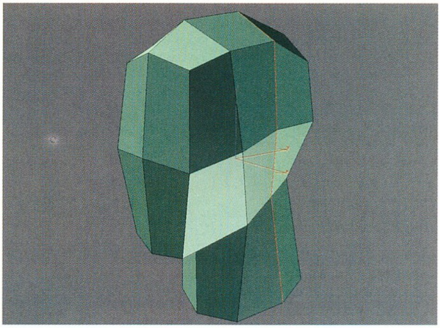
Előtte azonban egy régóta várt örömhír: megjelent a Brazil r/s új alpha verziója, a 0.2.21-es. Ennek a legfontosabb újítása az, hogy szanaszét van már optimalizálva, és így piszok gyors lett; duál procis gépeken a Global Illuminationt igen gyorsan számolja, főleg ha az egyes paraméterek (akad pár) jól vannak beállítva. Letöltés: www.splutterfish.com, igen hasznos tippek hozzá itt: www.neilblevins.com (CG Education utolsó lecke). A magam részéről a megjelenés óta szinte csak ezt a renderert használom, és alig várom a végső verzió megjelenését...



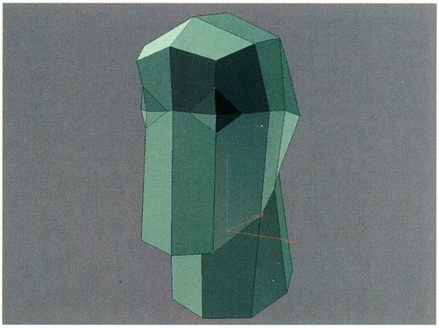
1. Az első lépés (természetesen) egy kocka készítése. Pakoljuk le az origóba, érdemes 100-as nagyságrendű méreteket megadni neki (én általában generic unitsot használok). Konvertáljuk át gyorsan Editable Polygon típusú tárgyra; a hasznos kis scriptjeink csak így fognak működni. Pár extrude művelettel alakítsuk ki az ábrán látható formát.



2. A részletesség hozzáadására az elsődleges eszközünk a Connect lesz, az ábrán láthatjátok a Quad menüben. A kijelölt éleket elfelezi, és az így létrehozott vertexeket összeköti. A vágás mindig az él középpontjára kerül; ez elsőre picit zavarónak tűnhet, de a gyakorlatban teljesen jól működik.



3. Alakítsuk ki az imént létrehozott geometriából az arc- és agykoponyát, valamint a nyakat. Ha eddig még nem tettük volna meg, érdemes bekapcsolni a symmetry scriptet, amelyik a szelekciót a modell kiválasztott tengelyére (esetünkben az X-re) tükrözi. Mivel a scriptek szinte mind szelekció alapján működnek, ezért így gyakorlatilag egyszerre dolgozhatunk a modell mindkét oldalán.

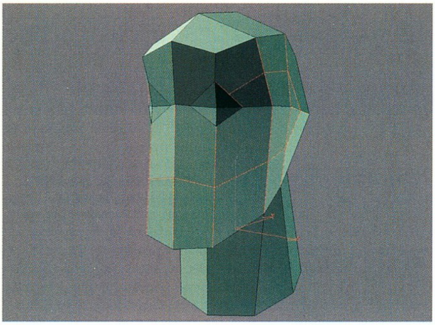


4. Rendezzük át a pontokat úgy, hogy a fej középvonala a szemek magasságába kerüljön. Ezután válasszuk ki a két elülső vertexet (ábrán kijelölve), és húzzuk beljebb őket, majd szelektáljuk a vertexekben találkozó éleket, és Connecttel hozzuk létre a szem alapjául szolgáló éleket. Ezután mozgassuk az új pontokat az ábrán látható helyükre.

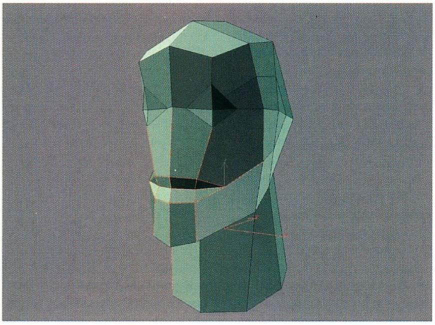
A szükséges eszközök: 3ds max 4.2, Meshtools scriptek, CSPolytools scriptek, Symmetry script. Ha ezek nem férnének fel a mostani CD-re, akkor a www.s21net.com/meshtools,

www.3dluvr.com/subagio/cspolytools.html és www.gfxcentral.com/bobo/mxs4/symmetry/

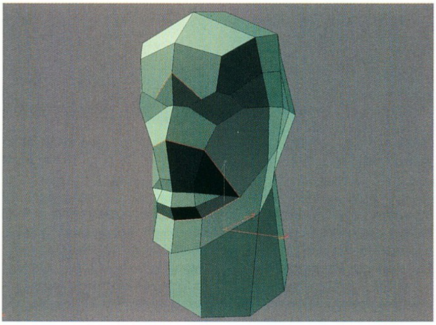
weboldalakról lehet letölteni őket. Van még ezen kívül egy rakás modellezéshez hasznos script is, érdemes turkálni pl. a www.scriptspot.com oldalon.



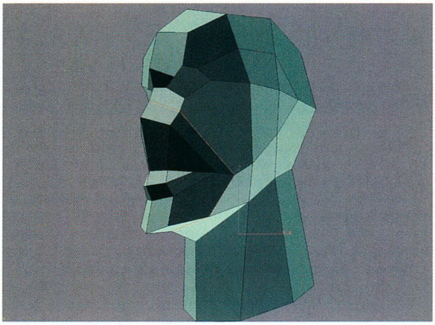
5. Válasszuk ki az ábrán látható éleket, majd Connect (az eredmény is szelektálva van a képen). Amint most már sejthető, új geometria létrehozására ez a leggyakoribb mód; nem mindegy azonban, hogy mikor milyen éleket vágunk át. Általában érdemes az élsorozat (edgeloop) végeit vagy összekötni, vagy nagyon gondosan megválasztott helyekre rakni.



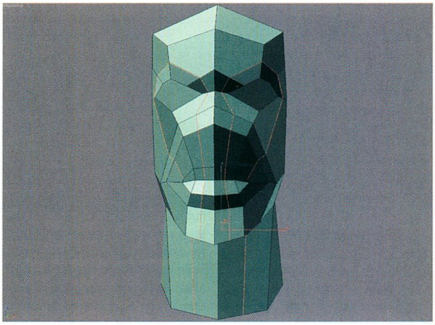
6. Újabb connecttel hozzuk létre a szájat. Így már megvannak a legfőbb arcvonások alapjai, bár még sem a helyük, sem a formájuk nem az igazi. De éppen ez a lényege ennek a megközelítésnek: folyamatosan alakítjuk a modell formáját és felépítését addig, amíg el nem érjük a kívánt eredményt.



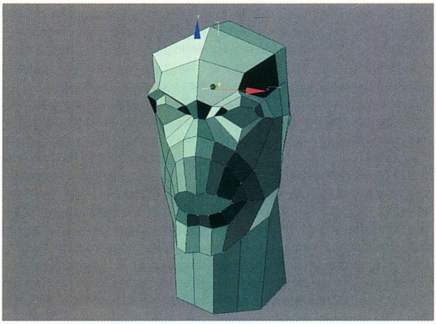
7. Két újabb edgeloopot vágunk a modellbe: az első tulajdonképpen az orrnyereg lesz, a második pedig a szájat veszi körül, és az arc izmainak vonalát követi. Itt jegyezném meg, hogy a fej elkészítésekor nem használtam referenciaképeket - ez igazából nem valami okos dolog, de általános modellt akartam gyártani.



8. Megint egy edgeloop, amelyik a száj és az orr körül fut, de ez fogja egyben az áll alját is megadni.



9. A szemek fölött elhaladó edgeloop a homlokereszhez kell, és a száj sarkához vezettem vissza. A modell utóbbi részét egyébként is érdemes részletesebbre venni, ugyanis egyrészt nagyon bonyolult forma (nehéz is élethűen megcsinálni), másrészt igen változatosan deformálódik majd animáció során.



10. Ezen a ponton elegendő geometriánk van már ahhoz, hogy érdemes legyen ismét kézzel átrendezni a vertexeket. Ez azért is fontos, mert amíg kevés pontunk van, addig könnyebb és gyorsabb kísérletezni a formákkal.

A folytatást a következő PC Guruban olvashatjátok, az arcvonások kialakítása lesz a téma. Addig is viszlát, és részvétem az iskolakezdőknek.

Laa-Yosh
Laa-Yosh@mail.datanet.hu

HARDWARE FÓRUM

A leírtakat mindenki csak saját felelősségre próbálja ki!

Sziasztok!

A múlt havi, tápegységekkel kapcsolatos írásomra sok visszajelzés érkezett. Több olyan is, amelyik már a keserű valóságról, a tönkrement gépről számolt be. A gyanúsan viselkedő tápok – gyakori, látszólag ok nélküli resetelés stb. - tulajdonosai figyeljenek nagyon, nem hallanak-e forrásra, sercegésre hasonlító zajt a tápból. Ha igen, azonnal kikapcsolni, tápot kiszedni, megjavíttatni, esetleg garanciálisan kicserélni. Senki ne próbálkozzon az otthoni javítással, hacsak nem profi a kapcsolóüzemű tápok javításában. A tipikus jelenség: a tápot szétszedve egy elektrolit-kondenzátor kipukkadt, a környékén pár ellenállás megégett, esetleg el is égett.

Figyelem: a kipukkadt elkó, az elégett ellenállás nem a hiba oka, hanem már a következménye!! Ezeknek cseréje, és a táp újbóli üzembe helyezése katasztrófával járhat!

A hiba oka egy másik, silány minőségű kondenzátor, amelyik vagy kiszárad – ilyenkor a táp nem indul el –, vagy kezd zárlatossá válni. A második esetben a +12 V-os feszültség felszaladhat akár 60 V-ig is, és mindent tönkretesz.

Most pedig jöjjön egy nem kimondottan tuning-téma. Ez pedig a mostanában futótűzszerűen terjedő, SirCam nevű vírus. Egy kedves Guru-olvasótól, akinek szerepeltem a címlistájában – a nevét természetesen nem írom le – két nap alatt több mint kétszáz darab olyan e-mailt kaptam, amelyik csatolt file-t tartalmazott. És ezek a SirCam vírussal voltak megfertőzve. Először tekintsük át, hogy ez a vírus hogyan terjed, és mit is csinál. Más féregvírusokhoz hasonlóan a SirCam is oly módon terjeszkedik, hogy a Microsoft Outlook címlistájában található címekre postázza magát. Újdonságnak számít viszont az a tevékenysége, hogy véletlenszerűen kiválaszt egy .doc, .xls, esetleg .zip kiterjesztésű fájlt a megtámadott gép merevlemezéről, amelyet szintén csatol a levél mellé. Cégek esetében ez akár üzleti titkok, magánembereknél pedig személyes információk napvilágra kerülésével is járhat.

Sőt, a SirCam még a webböngésző által eltárolt web oldalakat is átnézi e-mail címek után kutatva, és ha talál, akkor ezekre a címekre is postáz. Vagyis ilyen fertőzött levelet nemcsak ismerősöktől kaphatunk, mint más férgek esetében, hanem vadidegen emberektől is. A vírusos levelet arról lehet felismerni, hogy az alábbi szöveget tartalmazza:

Hi! How are You?
I send you this file in order to have your advice.
See you later. Thanks.

A szöveg lehet spanyol nyelvű is. A fertőzött e-mail mellékleteként érkező csatolt file kiterjesztése ilyen lehet: tanulmany.doc.pif, esetleg .lnk, vagy .bat. Erre óvatlanul rákattintva máris sikerült megfertőzni a gépünket. A SirCam hatásmechanizmusa egyszerű, és rendkívül tetszetős. Először bemásolja magát rejtett fájlként sir32.exe néven a Recycle Binbe, utána átírja az autoexec.bat-ot, és elhelyez még pár fájlt a Windows, illetve Windows/System könyvtárba is. Átnevezi a rundll32.exe-t run32.exe-re, és önmagát rundll32.exe-nek. A registrybe is bejegyez pár dolgot, ezek közül a legfontosabb, hogy minden exe futtatásakor őt magát is meghívjuk. Megkeresi a merevlemezen található összes dokumentumban a fellelhető összes e-mail címet, keres .doc, .xls kiterjesztésű fájlokat, ezekhez hozzáfűzi magát, és mivel saját SMTP – levelező – kliense van, vadul elkezdi küldözgetni a fertőzött csatolt állományokat. Amennyiben a fertőzött gépen nincs beállítva SMTP levelezőszerver, minden fertőzéskor saját magába mentve magával viszi annak az SMTP szervernek a nevét, és a felhasználó nevét is, amelyiknek a felhasználásával utoljára sikeresen terjedt. Végső megoldásként ezt is használni tudja. Nagyon ügyes. Hogy a keze törne le a kitalálójának. Ha valakinek szélessávú Internet elérése van, mondjuk kábel, ADSL, esetleg bérelt vonal, ez az illegális levelezgetés általában fel sem tűnik. A csatornás ISDN, vagy modem-kapcsolat esetében már bizony feltűnhet, hogy mondjuk, csak egy oldalt nézegetünk a neten, alul meg az adatforgalmat jelző két zöld képernyőcske állat módjára villog. Az alapverzió október 16-án törli a winchester egy részét. A mutációk száma igen nagy, már eléri a négyezret. Egy magyar Internet-szolgáltatóról tudok, amelyik a levelezőszerverén beállította a szűrést, ez pedig a Freestart. Ha a csatolt fájlban vírust észlel, a címzettet értesíti, hogy részére az xy@nemtudom.hu-ról vírust tartalmazó e-mailt küldtek, vegye fel a kapcsolatot a feladóval. A dologban az a vicces, hogy a fertőzött vírusgazda nem is tud arról, hogy mi történt, kivéve, ha érzékeli a fentebb említett adatforgalmat. A vírus irtása kézzel igen körülményes, de szerencsére a nagyobb vírusirtó-cégek kiadtak pár programot. Javaslom, mindenki töltse le a web.matavnet.hu/oldman/clrav.zip-et, ez egy pillanat alatt elintézi a dolgot.

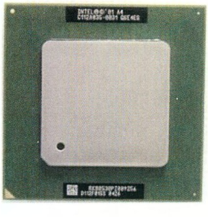
Miután az előző számban a kollégák alaposan kivesézték az AMD platformot, én most az Intel platformmal fogok foglalkozni. Augusztus 26-án az Intel nagyarányú árcsökkentést hajtott végre a Pentium 4 procik körében, valamivel kisebbet a Celeron2 – Coppermine palettán. Hasonlóképpen csökkent az RDRAM ára is. Tekintsük át tehát, mi a jelenlegi, valamint a várható felhozatal. Aki elszánja magát P4-re, annak mindig a legjobb vétel az Asus P4T alaplapja. Egyrészt referenciaminősége miatt, másrész pedig azért, mert ez az egyetlen alaplap, amelyikhez az ember kap egy tepsit, amellyel a régebbi ATX-es házakba be lehet építeni, ellentétben a többi P4 alaplappal, amelyekhez új házat kell vásárolni. A tepsire azért van szükség, mert a tekintélyes méretű és súlyú procihűtést nem az alaplap, hanem a tepsi, vagy a ház hordozza. Stabilitásban, szolgáltatásokban éppen ezért még mindig az Asus P4T a király. A jelenlegi P4 választék 1,3 GHz-től a 2 GHz-es tartományig terjed. Tapasztalataim szerint érdemes megvenni az 1,4-1,6 GHz-es példányokat, áruk olyan 43 ezer nettótól 58 ezer nettóig terjed. Nagy valószínűséggel el fognak ballagni 1,7-1,9 GHz-en, szerencsétől függően. Aki még várna, az rövidesen kézbe veheti az új, Intel 845-ös chipsettel szerelt, 133 MHz-es SDRAM-ot támogató alaplapokat is, most nem beszélek a Via P4 alaplapjáról, amely DDR SDRAM-ot támogat, mert az ismert kompatibilitási gondok miatti anyázást el szeretném kerülni. A jelenleg forgalomban levő P4-es procik 0,18 mikronos technológiával készülnek. Kaphatók a nagyobb, 423-as jelű, és a kisebb, 478-as jelű tokozásban. Egyedül a 2 GHz-es P4 készül a 0,13-as technológiával. A 423-as tokozású P4 maximális névleges órajele a 2 GHz lesz, az e felettiek már csak kisebb tokozással, 0,13-as technológiával készülnek majd. A P4 igazán az RDRAM-mal futja ki magát, szerintem most a legjobb vétel a P4T, mondjuk, 256 MB 800 MHz-es RDRAM, és proci pénztárca szerint.

Pentium 4 a 423 lábas tokozással

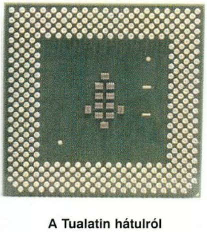
Pentium 4 a 478 lábas tokozással

A Coppermine-fronton az újdonságot a Tualatin procik megjelenése jelenti. Ezek már 0,13-as technológiával, 1,13, és 1,2 GHz-es kivitelben készülnek. A processzormag mérete kikövetkeztethető a proci hátuljáról készült képen, ahol a hűtő kondenzátorok vannak elhelyezve. Teljesítményük egy picit jobb, mint a hagyományos Coppermine prociké, tápfeszültségük alacsonyabb, ezáltal kevesebb hőt termelnek, a

tuningolás jóval könnyebb. Az Intel alkalmazza a P4-es procik esetében használt fémlemezes procimag-burkolatot, így a hőátadás sokszorta jobb lett. A Tualatin procik kiválóan tuningolhatók, de sajnos, a régebbi Intel 815-ös chipsettel szerelt alaplapok nem támogatják őket. A proci lábainak száma azonos maradt, de jó néhány láb rendeltetése megváltozott. Gőzerővel dolgozunk a megoldáson, hátha valahogy működésre lehet majd bírni ezeket az új procikat a 815-ös alaplapokban is. Bár szó, ami szó, az áruk eléggé borsos, nem hiszem, hogy bárki is kiadna közel százezer forintot egy 1,2 GHz-es példányért. De hátha olcsóbb lesz, az Intelnél sose lehet tudni. Szerintem az Intel a Tualatinnal teszteli le a 0,13 mikronos technológiát. A Tualatinok kaphatók 512 Kb másodlagos cache-memóriával is, ezeket többprocesszoros, viszonylag olcsóbb szerverekbe szánják.

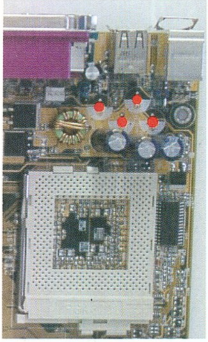


A Tualatin elölről, a processzormagot takaró hővezető burkolattal



A Tualatin hátulról

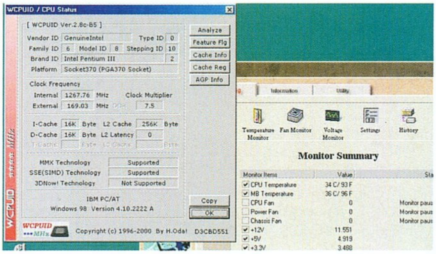
A Tualatint is támogató alaplapok közül az Asus TUSL2-C-t teszteltem. Összehasonlítva a közkedvelt CUSL2-C-vel, teljesítményük hajszálra azonos, de - hogy miért, azt nem tudom – a TUSL2-C-ben a proci legalább 5 fokkal jobban melegszik. Intel processzorokról lévén szó, a helyzet így sem katasztrofális, de érdekelt a dolog, miért van ez. Először azt hittem, hogy más az alaplapi hardware-monitor chip, de nem. Miután a CUSL2-C, meg a TUSL2-C közel azonos, megpróbáltam a CUSL2-C bioszával használni, az eredmény ugyanaz maradt, azonos körülmények között a TUSL2-C-ben a proci kb. 5 fokkal melegebb volt. Feltűnt viszont, hogy a CUSL2-höz képest az alaplapról 4 db elektrolitikus kondenzátor hiányzik.



A piros pöttyel jelölt helyekről hiányzik az elektrolitikus kondenzátor.

Miután a Tualatin alacsonyabb feszültsége miatt újfajta alaplapi feszültségszabályozó modult igényel, arra gondoltam, hogy a kisebb teljesítményszükséglet miatt hagyták le a stabilizáló kondenzátorokat az alaplapról. Viszont hagyományos Coppermine, illetve Celeron 2 procik használata esetében az alaplapnak a magasabb feszültséget kell szolgáltatnia, a stabilizátorok jobban melegszenek, ez közvetve lehet az oka a magasabb procihőmérsékletnek is. Az alaplap egyébként gyors, stabil, ahogy az Asustól már megszokhattuk. Ami nagyon furcsa, Tualatin proci esetében a core-feszültség nem változtatható. De ezt feltehetően egy újabb biosz majd megoldja.

Miután az Intel a Tualatin árát viszonylag magasan tartja – inkább a P4-re koncentrál –, valamivel ki kell elégíteni azok igényét is, akik még nem akarnak P4-re váltani. Ennek megfelelően a piacon vannak a cD0 steppinges, 1 GHz-es Coppermine procik. Teljesítményük kiváló, a tuning szerencse dolga, de az 1150 MHz az esetek kilencven százalékban bejön. A tuningot elősegíti a magasabb, 1,75V-os indulófeszültség. Válogatott procik alapfeszültséggel 1200 MHz körül szaladgálnak, de nagy szerencsével az 1300 MHz sem lehetetlen. Ez már valóban alternatívát jelenthet a régebbi alaplapok tulajdonosainak is. És úton van az új, Tualatin-magos Celeron is, amely kicsit butább ugyan, mint maga a Tualatin, de 256 Kb másodlagos cache-memóriát tartalmaz, és kiválóan tuningolható. Olvassa az ember a magyar nyelvű hardver fórumokon a nagy tanárok kinyilatkoztatásait, akik a 600-as Duronjukat hajtják 650-en FOP68-as hűtéssel, és húsz darab egyéb ventilátorral, hogy áááááááááááá, az Intel procikat nem lehet tuningolni, ő biztosan tudja, mert a sógorának az unokahúga olyan helyen dolgozik, ahol valaki majdnem megnézett már egy 1 GHz-es Coppermine procit. Tényleg nem lehet…



A “tuningolhatatlan” 1 GHz-es Intel Coppermine. Hála az Asus PcProbe intenzív CPU-hűtésének, a proci hidegebb, mint az alaplap!!

A procin egy gyári Intel borda lakik, rajta egy 8 x 8 cm-es ventilátor, amely 7 V-on üzemel a névleges 12 V helyett. A gép olyan csendes, hogy a winchester kerregése a legnagyobb zajforrás. És ez a proci elballag a BX6 r2.0, BH6, BF6, BE6, P3B alaplapokban is, amelyek ugye nem tegnap készültek. Ezeket az alaplapokat eszetekbe ne jusson elgagyizni. Ha nincs pénz Coppermine procira, akkor egy jó Celeron2-t bele. És minden mindennel kompatibilis, legfeljebb nincs 4x-es AGP, meg ATA 100. Van viszont helyette kifogástalanul működő számítógép, amelyikkel akkor is lehet nagyobb állományokat másolgatni, ha történetesen SBLive hangkártya van benne. Egy baj lehet a felsorolt régebbi alaplapokkal. Éspedig az, hogy a biosz nem ismeri fel helyesen a processzortípust, ezért marhaságokat ír ki. Ez főleg az újabb, 100 MHz-es órajelen működő Celeronok esetében igaz. Az a szerencsétlen biosz még nem tudja, hogy létezik Celeron processzor nemcsak 66, hanem 100 MHz-en is. Miután a gyártók nem halmoznak el bennünket újabb bioszokkal, az alaplapokhoz tartozó legutolsó bioszokba beillesztettem a legújabb cpu mikrokódot, így már ismerik a legújabb procikat is. A bioszok letöltési helye: http://oscarrr.freeweb.hu/biosz.htm. A BF6 és a BE6-II valamennyi verziója magától is tudja a dolgokat. Bioszfrissítéskor járjunk el körültekintően. Mindig mentsük el az aktuális bioszt. Ha valami nem gömbölyű, írjuk inkább vissza a régit. A frissítés mikéntjére vonatkozólag az alaplapleírások nagyon részletes eligazítást adnak. Az Abit alaplapok rendelkeznek vészbiosz-opcióval is. Ha valami elszállna bioszfrissítés közben, egy megfelelően kialakított kisfloppy segítségével a halott alaplap feléleszthető. Ennek menetrendje a következő: formázzunk meg egy 1.44-es floppylemezt a format a: /u /s paranccsal. Ha ez megvan, másoljuk rá az awdflash.exe fájlt, valamint a tuti jó biosz fájlt, legyen a neve esetünkben old.bin. Csináljunk olyan autoexec.bat-ot, amelyik az alábbiakat tartalmazza:

A:\awdflash.exe old.bin /PY /SN /CC /CD

Másoljuk ezt is a floppylemezre. Ha valamilyen szerencsétlen véletlen – mondjuk áramszünet – miatt a bioszfrissítés balul ütne ki, és se kép, se hang, de a biosz úgynevezett boot-blockja életben maradt, akkor a gép még holtában is megkerregteti az 1.44-es floppymeghajtót, bootlemez után kutatva. Ha megtalálja az általunk készített lemezt, akkor bebootol róla, és végrehajtja az autoexec.bat-ot, vagyis visszaírja a bioszt. Amennyiben van elfekvő ISA, esetleg PCI buszos videokártyánk kéznél, akkor az AGP buszos kártyát kiszedve, és mondjuk az ISA buszost berakva látjuk is ezt a folyamatot. De ez a módszer azon nem segít, ha mondjuk más alaplaphoz tartozó bioszt erőszakoltunk bele a miénkbe…

Old Man
oldman.ini.hu
Wap:web.matavnet.hu/oldman/index.wml
oldman@axelero.hu

earthquake 4

időpont:
2001.10.21-22-23

40 67.2
30 50.4
20 33.6
10 16.8

www.earthquake.hu

06 20 368 22 84

-10 -67.2
-20 -50.4
-30 -33.6
-40 -16.8

helyszín:
Budapest XI.
Pázmány Péter sétány 1/A

Fő támogatók:

SyncMaster

Microsoft®

DTK Computer

3com

SENORG®

PC GURU

ESTFM 98.6

Modern Media

Made by PrintScreen

GERICOM
mobile world

Millennium III

- 15.1" XGA-TFT (1400x1050)
- Intel Pentium III 850MHz Mobil SpeedStep CPU
- 256MB SDRAM
- 30GB UDMA HDD
- FaxModem 56kbps V90 beépítve
- 8x DVD meghajtó, 3.5" floppy disk meghajtó
- ATi Rage 128 Mobility AGP videokártya 16MB
- USB és S-Video kimenet
- 3D Positional Stereo hangkártya
- Li-Ion nagyteljesítményű akkumulátor
- 319mm x 253mm x 38mm, 3.5kg

549.900 Ft

COMM@NDER XL

intel inside pentium III

- Intel 440BX AGP chipset
- 8x DVD meghajtó, 3.5" floppy disk meghajtó
- 30GB UDMA HDD
- S3 Savage IX AGP videokártya 16MB + TV-OUT
- FaxModem 56kbps V90 beépítve
- Ethernet 10/100Mbit hálózati kártya
- Firewire IEEE 1394 csatlakozó
- 2x USB
- Creative SB16 comp. Full Duplex hangkártya
- Beépített microfon és sztereó hangszórók
- 2x Type II vagy 1x Type III PCMCIA hely
- Audio ki- és bemenetek
- Infrared Port IrDA 1.1
- Li-Ion nagyteljesítményű akkumulátor
- 322mm x 276mm x 42mm, 3.4kg

- 15.1" XGA-TFT (1024x768)
- Intel Pentium III Mobil 800MHz
- 256MB SDRAM

499.900 Ft

PHANTOM

- Intel Mobil Pentium III processzor
- Intel 440BX AGP chipset
- Memória 320MB bővíthető
- 3.5" floppy disk meghajtó
- FaxModem 56kbps V90 beépítve
- Ethernet 10/100Mbit hálózati kártya
- Firewire IEEE 1394 csatlakozó
- ATi Rage Mobility 2xAGP VGA 8MB
- 2x USB port
- 3D Positional Stereo hangkártya
- Beépített sztereó hangszórók
- 1x PCMCIA (Type I vagy Type II)
- Infrared Port IrDA 1.1
- Li-Ion nagyteljesítményű akkumulátor
- 319mm x 251mm x 25mm, 1.8kg

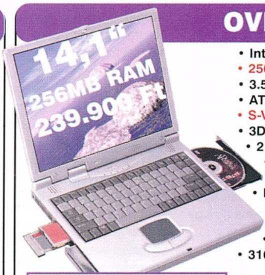
- 13.3" XGA-TFT (1024x768)
- Intel Mobil Pentium III 750MHz
- 128MB SDRAM
- 20GB UDMA HDD
- 8x DVD ROM

449.900 Ft

- 13.3" XGA-TFT (1024x768)
- Intel Mobil Pentium III 800MHz
- 192MB SDRAM
- 30GB UDMA HDD
- 8x DVD ROM

499.900 Ft

OVERDOSE II



- Intel 440BX AGP chipset
- 256MB SDRAM
- 3.5"floppy disk meghajtó
- ATI RAGE LT Pro videókártya 8MB
- S-VIDEO TV OUT, 2 USB csatlakozó
- 3D Positional Stereo hangkártya
- 2 PCMCIA (Type I vagy Type II)
- Audio ki- és bemenetek
- Mikrofon, PS/2 csatlakozó
- Port Replicator opció
- Infrared Port IrDA 1.1
- Li-Ion akkumulátor
- Hordtáska
- 316 x 256 x 38mm, 3.2kg

- 14.1" XGA-TFT
- Intel Celeron 500MHz
- 6GB merevlemez
- 24x CD-ROM

239.900 Ft

- 14.1" XGA-TFT
- Intel Pentium III 850MHz
- 15GB merevlemez
- 8x DVD meghajtó

329.900 Ft

Áraink az ÁFÁ-t nem tartalmazzák! Az árváltoztatás jogát fenntartjuk!

WEBBOY

- Intel Pentium III vagy Celeron proc.
- 3.5"floppy disk meghajtó
- FaxModem 56kbps V90 beépítve
- Ethernet 10/100Mbit hálózati kártya
- 128bit 2D&3D SiS Engine videok.
- USB csatlakozó
- 3D Positional Stereo hangkártya
- Beépített sztereó hangszórók
- 1x PCMCIA (Type I vagy Type II)
- Audio ki- és bemenetek
- Mikrofon, PS/2 csatlakozó
- Infrared Port IrDA 1.1
- Li-Ion nagyteljesítményű akku.
- 315 x 256 x 39.5mm, 2.95kg

- 15.1" XGA-TFT
- Intel Pentium III 1000MHz
- 256MB SDRAM
- 15GB merevlemez
- 8x DVD ROM

399.900 Ft

- 15.1" XGA-TFT
- Intel Pentium III 1100MHz
- 256MB SDRAM
- 30GB merevlemez
- 8x DVD ROM

439.900 Ft

- 14.1" XGA-TFT
- Intel Celeron 900MHz
- 128MB SDRAM
- 6GB merevlemez
- 24x CD-ROM

289.900 Ft

- 14.1" XGA-TFT
- Intel Pentium III 933MHz
- 128MB SDRAM
- 15GB merevlemez
- 24x CD-ROM

329.900 Ft

- 14.1" XGA-TFT
- Intel Pentium III 1100MHz
- 256MB SDRAM
- 20GB merevlemez
- 8x DVD ROM

389.900 Ft

SUPERSONIC 2

- VIA chipset
- 8x DVD meghajtó, 3.5" floppy disk meghajtó
- 30GB UDMA HDD
- ATI RADEON AGP videokártya 32MB + TV-OUT
- FaxModem 56kbps V90 beépítve
- Ethernet 10/100Mbit hálózati kártya
- Firewire IEEE 1394 csatlakozó
- USB port
- Creative SB16 comp. Full Duplex hangkártya
- Beépített microfon és sztereó hangszórók
- 2x Type II vagy 1x Type III PCMCIA hely
- Audio ki- és bemenetek
- Infrared Port IrDA 1.1
- Li-Ion nagyteljesítményű akkumulátor
- 308mm x 268mm x 39mm, 3kg

- 14.1" XGA-TFT (1024x768)
- Intel Pentium III 1200MHz
- 512MB SDRAM

599.900 Ft

ATi RADEON GRAPHICS

www.acomp.hu

ERICOM CO. KFT — 7100 Szekszárd, Rákóczi u. 34. Tel: 06-74-510-092 Fax: 06-74-510-093, gericom@tolna.net
ARDEX — 9400 Sopron, Újteleki u. 1-5. Tel: 06-99 524-250
ÉDRUS SZÁMÍTÁSTECHNIKAI KFT. — 1103 Budapest, Dömsödi utca 1/b. Tel.:433-4147, Fax: 264-8549, cedrus@citynet.hu
ACOMP PEST — 1134 Budapest, Róbert Károly krt. 68. Tel./Fax: 339-5647, 339-5648, acomp@acomp.hu
ACOMP PÓLUS — 1152 Budapest, Szentmihályi út 131. Tel./Fax: 419-4091, 419-4092, acomp@acomp.hu
RAMIRIS RUBIN RT. — Budapest, XIII. Klapka u. 9. Tel.: 349-5363 Fax: 349-2276

GRAB ROVAT

Üdv mindenkinek!

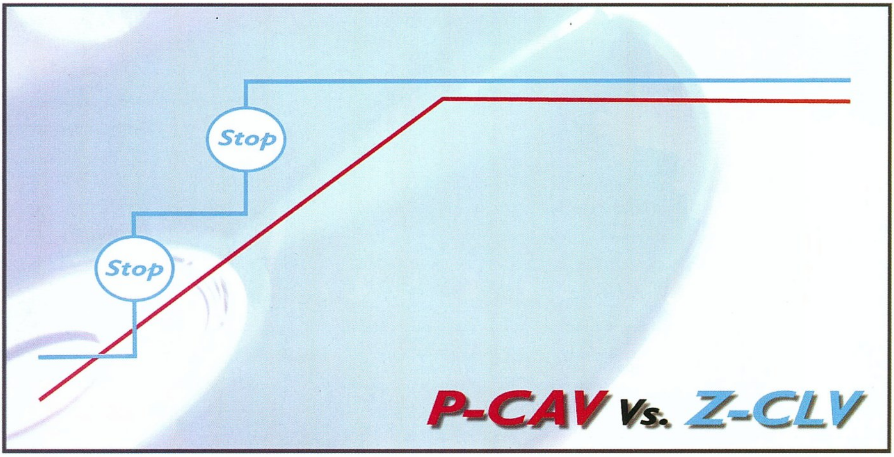
Nem mondom, erősen meglepett a levélmennyiség, amelylyel az egyhónapos kimaradásra reagáltatok. Nem kell félni, nem tűntem el (teljesen). Bevallom, kicsit legyezgette a hiúságomat, hogy ennyire hiányoztam, de az vesse rám az első követ, akinek mindez nem bizsergetné meg a belét. A levelekről jut eszembe: én nyáron szerettem volna utolérni magam, de nem sikerült – előzetes várakozásommal ellentétben semmivel sem kaptam kevesebb levelet, mint az év más időszakában. Mit szépítsem, mivel sokat igyekeztem pihenni, az elmaradásom nemigen csökkent. Kérek mindenkit, hogy ne haragudjon meg, ha nem jut el a válaszom hozzá, sajnos egyszerűen nem tudok ennyi kérdésre időben válaszolni, sőt, az is megesik, hogy szelektálnom kell – igyekszem a kétségbeesettebb, sürgősségi levelekre előbb válaszolni, mint az olyan kérdésekre, amelyeket például a rovat hasábjain is már többször megválaszoltam a cikkeimben.

VEGYEK, VAGY NE VEGYEK?

Állandóan ezzel jöttök. Meggyőződésem, hogy aki ilyet kérdez, annak nincs szüksége CD-íróra. Ugyanis ha úgy ítéled meg, hogy a jelenlegi helyzetedben szükséged van egy íróra, akkor kár azon morfondírozni, hogy érdemes-e megvenni. Kár azon rágódni, hogy egy hét múlva akár 6-7 ezerrel olcsóbban is megkaphatod ugyanazt az írót. Ilyenkor mindig úgy dönts, ahogy a helyzet kívánja. Ha csak azért szeretnél írót venni, hogy legyen (meg különben is, már mindenkinek van), akkor őszintén lebeszéllek róla. Ha pedig szükséged van rá, akkor nézz körül – azt hiszem, már jól átbeszéltük, mire kell figyelni –, és a miatt kár aggódni, hogy egy hét múlva olcsóbb lesz (mert tényleg olcsóbb lesz!), de a számítógépes világban ilyen elven semmit sem lenne szabad megvenni. Jelenleg a TEAC, az LG, a Plextor, a Yamaha és a Sony írók bizonyos modelljei kaphatók olcsón, ezekből az utóbbiak kivételével szinte bármelyiket nyugodt szívvel ajánlom. Különösen a 16x-os SCSI Yamahák ára esett drámai módon, 30 ezerért kár kihagyni, ha mindenképpen SCSI íróra van szükséged. A 24x-es csúcsmodell érkezése a 16x-os Plextor írók árát is rendesen a mélybe taszajtotta, szintén nem kérdéses, hogy jó vásár. Szerény véleményem szerint a 24x-es írók ára egy kis ideig még magasabb szinten marad, mert az ennél is gyorsabb (atyavilág!) írókra egy picit többet kell majd várni, mint amennyi idő a 16x-os és a 24x-es generációk megjelenése között volt. Nagy meglepetésemre a Philips kezd magához térni csipkerózsika álmából, már a 12x-es írójuk is sikergyanús volt (az utólag bekapcsolható Buffer-Underrun elleni védelem olyan extra ajándék, amely eleddig nemigen volt jellemző a Philips – khm, hogy is mondjam – nem túl népszerű meghajtóira). A 20x-os modell viszont tetőtőltalpig újszerű alkotás. Ha minden jól megy, ebben a számban olvashattok egy részletesebb értekezést róla. Árban még talán nem teljesen versenyképes, de ha a forgalmazó által sejtetett, jövőbeni árpolitika megvalósul, akkor újabb – visszatérő – szereplővel kell majd számolni a CDRW meghajtók piacán.

Z-CLV ÉS P-CAV

A Z-CLV (avagy a Zoned Constant Linear Velocity) és a P-CAV (Partial Constant Angular Velocity) az újabb, 16x-osnál gyorsabb CD-írók által használt kétféle módszer a nagysebességű írás megvalósítására. Ugyanis a 16x-osnál gyorsabb sebességű írók nem a lemez teljes felületén dolgoznak a névleges maximális sebességgel, hanem belülről-kifelé gyorsulnak fel írás közben. Ennek a gyorsulásnak a megvalósítására kétféle módszer létezik: a már említett Z-CLV és P-CAV, amelyek merőben eltérnek egymástól. A P-CAV volt az első, amellyel személyesen találkozhattunk a kettő közül, ugyanis az első 16x-os Yamaha írók ilyen módban működtek! A P-CAV eljárás lényege az, hogy az írás a megjelölt végsebességhez képest viszonylag lassan indul. A kezdeti fordulatszámot azonban az író egy darabig nem változtatja meg, ezért a növekvő kerületi sebesség miatt az írás sebessége folyamatosan is növekszik, amíg eléri a maximálisan megjelölt írási sebesség tempóját. Ha ez megtörtént, akkor innentől fogva az író úgy csökkenti a fordulatszámot, hogy a lemez külső pereméig ez a maximális írási sebesség egy szinten maradjon. A P-CAV egyik előnye tehát, hogy a kezdeti lassú sebesség miatt nem szükséges 5500 rpm-nél nagyobb fordulatszám, és ez a tempó a maximális írási sebesség elérése után még tovább csökken a lemez írásának befejezéséig. Hátrány viszont, hogy nagyon fejlett



technológia szükséges a lézer intenzitásának szabályozásához, hiszen ugyanazt a lemezt az írási folyamat alatt nagyon széles sebességtartományban kell megközelítőleg ugyanolyan energiájú nyalábbal égetni, ami folyamatos, menet közbeni kalibrációt és a média ismeretét igényli.

A Z-CLV teljesen más működésű. A lemez már az írás megkezdésekor a lehető legnagyobb – még technikailag kezelhető – fordulatszámon forog, ez körülbelül 8000 rpm. A kezdő írási sebesség azonban a csekély kerület miatt még így is igen alacsony, a maximálisnak megjelölt sebesség mintegy kétharmada. Ellenben az író a lemez egy bizonyos, előre meghatározott pontjáig a fordulatszám csökkentésével ezen a sebességen tartja az írás tempóját. Ezen a bizonyos ponton az írás abbamarad, majd a beépített Buffer-Underrun védelemhez is használt technikával tovább folytatódik, de előtte az író újra megemeli a fordulatszámot. Az újabb szekcióban a meghajtó szintén konstans sebességen tartja az írást, azaz a fordulatszám megint folyamatosan csökken. Egy második ponton aztán az írás újra leáll, és a harmadik szekcióban az író már a meghajtó nevében is megjelölt maximális sebességű írással dolgozik a lemez végéhez közelítve folyamatosan lassuló fordulatszámmal. Tehát a Z-CLV írás három jól elkülöníthető zónára osztja a lemezt, és belülről kifelé haladva ezek mindegyike külön-külön íródik meg egymáshoz képest egyre gyorsabb, de a zónákon belül azonos írási sebességgel. Milyen előnyöket tudhat magáénak a Z-CLV? A zónák közti váltás során például lehetőség van az éppen befejezett zóna írási minőségének visszaellenőrzésére. Így például az is kivitelezhető, ha valamelyik lemez éppen csak megfelelt ez első zónában alkalmazott írási tempónak, akkor az író – a tervvel ellentétben – nem emeli meg az írási sebességet a következő zónában, vagy az analízisből következtetve erősebb-gyengébb lézerintenzitással fogja a következő szekciót égetni. Figyelembe véve azt a tényt, hogy még a márkásabb lemezek esetén is be-becsúsznak gyengébb hordozófelülettel gyártott, kissé selejtes korongok, ez az ellenőrzés sokat segíthet abban, hogy a rosszabb minőségű, az általunk megjelölt írási sebességre alkalmatlan lemezeket az író időben felismerje, és az írás sebességét automatikusan szabályozva, jó minőségben írja azokat meg. A Z-CLV azonban csak olyan író esetén használható, amelyet elláttak Buffer-Underrun elleni védelemmel is. Az is nyilvánvaló, hogy a zónák közti megállás és a továbbírás egy-egy apró szünetet eredményez a beégetett jelekben. A fejlesztők szerint viszont ezek a kicsiny hibák szinte észrevehetetlenek a leolvasáskor, és ezeknek – illetve a megállások közötti visszaellenőrzéseknek – köszönhetően a lemez sokkal jobb minőségű lesz, mintha egy menetben, de nem megfelelően megválasztott sebességgel, illetve lézerintenzitással írtuk volna meg ugyanazt a korongot. Tehát ilyen értelemben a Z-CLV fejlettebb, menet közben kényelmesen alkalmazható minőségi ellenőrzésre ad lehetőséget. Ilyen található a Z-CLV módban működő, újabb Plextor írókban is PoweReC II néven. A P-CAV mellett általában az Audio szakértők és persze a P-CAV módban dolgozó CD-írók gyártói (pl. Yamaha) kardoskodnak. Az ő véleményük szerint a Z-CLV - és általában a Buffer-Underrun védelem - működéséből származó kis hibák nem is annyira észrevehetetlenek. A P-CAV menet közben nem nagyon ad lehetőséget minőségi visszaellenőrzésre, a Yamaha ezt különleges, menet közbeni újra-kalibrációval és jobb hordozóréteg-felismeréssel próbálja megoldani, sokak szerint sikerrel. Persze nyilvánvaló, hogy ez valószínűleg nem érhet fel a Z-CLV írás adta ellenőrzési lehetőségekkel. Ezt támasztja alá az a tény is, hogy a tesztek során a Plextor PoweReC eljárása – a többszekciós írás ellenére – ugyanolyan jó eredményeket ad, mint az egy menetben dolgozó írók.

LESZ-E 32X-ES ÍRÓ?

Lesz. Olyan értelemben bizonyosan, hogy a maximális írási sebesség tekintetében az írók előbb-utóbb mindenképp elérik a 32x-es tempót. Más kérdés, hogy ezek a meghajtók sem fognak 12-16x-os sebességnél gyorsabban kezdeni a lemez belső peremén, mert 8000-es fordulat felett már nem lehet olyan jól stabilizálni a lemezeket, hogy az megfeleljen az írási követelményeknek. Márpedig a belső peremen 8000-es fordulatszámra van szükség, ha körülbelül 16x-os sebességgel szeretnénk elkezdeni a lemezt. Mi lesz a végső határ? Nem akarok jósolgatni. Sokan kaján levelekkel szórakoztatnak arra célozva, hogy én annak idején azt mondtam: 12-14x-es sebességnél megáll majd a CD-írás. Ha belegondolnak, akkor rájöhetnek, hogy nem tévedtem túl nagyot. Ugyanis akkoriban abból indultam ki, hogy mi lesz a maximálisan használható legnagyobb fordulatszám. Mivel láttam, hogy a leggyorsabb CD-olvasók sem tudnak stabilan 12x-esnél gyorsabban olvasni a lemezek belső peremén, ezért úgy találtam, hogy ez lesz a CD-írás maximális sebessége is. Eszembe sem jutott, hogy megoldható lesz a váltakozó tempójú CD-írás, mert rögtön kérdések merültek fel bennem a kalibrációval kapcsolatban. Alábecsültem az emberi találékonyságot. Persze az is meglehet, hogy egyszerűen tévedtem, csak éppen nehéz beismernem önmagamnak is. De hát fő az önbizalom!

Egy hónap múlva ugyanitt!

PPéter

ppeter@cdgrab.hu

www.cdgrab.hu

PC GURU TÁBOR

Sziasztok!

Az alábbi két oldalon élménybeszámolót olvashattok az idei PC Guru táborról, amely egy kicsit rendhagyó volt, egy kicsit teljesen újszerű, ugyanakkor feltétlenül érdemes arra, hogy itt, az újság hasábjain is megemlékezzünk róla. Ezúttal közel százhúszan döntöttek úgy, hogy a nyaralásuk egy részét velünk, a Balatonnal, a haverokkal és hát persze, az elmaradhatatlan számítógépekkel töltik. Az időjárás kegyes volt hozzánk, mert kijutott a napsütésből is (így tudtunk focizni, strandolni és napozni), de néha az eső is szemerkélt, ami gyakran szolgáltatott alibit egy-egy jó Quake- vagy Starcraft-partihoz, vagy egy hamisítatlan, pihentető döglődéshez.

ROSSZ ÓMEN

Bármennyire is próbáltunk nagyvonalúan szemet hunyni a 2001-es PCG Tábor szervezése körüli kálváriáktól, azért a levegőben érezhető volt, hogy itt egy korszak most lezárult. Nem változott az alapelgondolás és a helyszín, ugyanakkor szembesülnünk kellett azzal, hogy páran az évek óta meghatározó csapatból ezúttal távol maradnak. Ezekkel a gondolatokkal a fejünkben érkeztünk meg a már megszokott alsóörsi bekötőútra, ahol hamarosan megpillantottuk az ebédlő már jól ismert sziluettjét. A kocsiból kikászálódva, a tábori úton aztán szertefoszlottak az aggodalmaim. Sőt! A hamisíthatatlan nyárvégi, balatoni levegő, a közeli erdők látványa, a házakból kiszűrődő zene, és az úton-útfélen tekerőző UTP kábelek gyorsan eszembe juttatták, hogy mennyire is szeretem ezt az utánozhatatlan, évek óta megismétlődő eseményt.

STÖKI PÁVÁJA

Biztos veletek is előfordult már, hogy az egyik ismerősötök valamelyik meglepő adottságával döbbenten szembesültetek (Világdivat!:)). Így jártunk Stökivel mi is, aki az egyik esti buli előtt, némi babrálás után a kezünkbe adott egy papírdarabból „varázsolt" pávát. Miközben megilletődötten forgattuk a kis teremtményt, kiderült, hogy Stöki profi papírhajtogató. Ebből aztán egy sor jó poén keveredett ki, miközben maga a művész is elismerte, hogy tulajdonképpen akkor fordított rengeteg időt az origami elsajátítására, amikor még nem volt csaja. Mivel időközben ez az áldatlan állapot megváltozott, ez a kiváló hobby kissé háttérbe szorult. Sasától azért még gyorsan megkapta, hogy ez a looserek időtöltése, meg különben is miért játszik folyton a Game Boy Advance-szel, ha korábban nem győzte szidni. Közben már erősödött bennem a gondolat, hogy Stökit nem engedjük el addig, amíg egy komolyabb papírmunkába bele nem kezd, és abból nem kerekedik ki valami lenyűgöző végeredmény. Végül a mester a távozása előtt bejött a szobánkba, és a kezembe nyomott egy „valamit", majd kíméletlenül nekem szegezte a kérdést: Mi ez? Mivel épp félálomból riadtam, egy darabig csak pislogtam, de végül csalhatatlanul éreztem, hogy egy skorpiót tartok a kezemben. Skorpió. Mint később kiderült, egy Quake jel volt:). Azóta bekerült a PC Guru múzeumába, és nagy becsben őrizzük. Tényleg átkozottul olyan, mint a Quake első részének emblémája, bár ha a lefektetjük, nagyon hasonlít a skorpióra.

ACOMP VS. PC GURU

A focipályán sor került a tavalyi csúfos vereségünk reményteli visszavágójára. A kezdésnél elszántan néztünk farkasszemet az északi barbárok fizikumát örökló, majd ezt kemény munkával tökéletesítő Acompos kapitánnyal, akinek az árnyéka a fél pályát sötétbe borította. Szerencsére „apu" mögött az emberanyag szemmel láthatóan már inkább a sör- és a pizzafogyasztást preferálta, olybá tűnt, mintha megjött volna az „erősítés" az örökké termő fa hűs lombjai alól (Tomi, Kuszkusz, Chris, Stöki:)). Éreztük, hogy itt nem lehet baj. Aztán lett. A mókusok meglepően gyorsan mozogtak, és bizony a labdakezelésben is évek rutinját csillogtatták. Chris gyönyörű kapáslövés gólja után a kis árulónak még mi is elismerően tapsoltunk, bár akkor még úgy látszott, megússzuk egy döntetlennel. A kiélezett küzdelemben a közönség is a csapatokkal élt, bár egy idő után, nyilván a feszültség elviselhetetlen koncentrációja végett, elhagyták a nézőteret (mínusz három ember:)). Végül a drámai végkifejletében eltörött a mécses, és méltatlan vitába kezdtem az egyik játéktérről kiguruló labda sorsán. A lelki bizonytalanságot megérző ellenfél kíméletlenül lecsapott, pár perc alatt három gólt kaptunk, így kialakult a 10-7-es végeredmény. Mi pedig elkönyveltük, ez már sose lesz könnyebb:).

SASA MEGMENTÉSE

Évek óta opció, hogy az olyan elfoglalt emberek, mint például Kuszkusz, csak a tábornak egy rövid szakaszára tudnak velünk tartani, bár korábban mindent megtesznek annak az érdekében, hogy ez az időszak a teljes időtartamot lefedje. Később ez nem sikerül, és hát ma már mindenki tudja, hogy a fent említett egyén 1, vagy nagyon fontos, 2, vagy nagy papucs otthon. Az idén szép számmal akadtak versenyzők mind a két oldalon, de azért elmondható, hogy a tábor hétvégére szinte a kétszeresére duzzadt. Egyrészt befutottak a fent említett „guru közeli" ismerősök, de amennyire láttam, a táborlakókat is jó páran meglátogatták. A csúcspont CoVboy volt, aki karikás szemekkel beesett, majd közölte, hogy előző este néhány cimborájával ötjegyű összeget hagytak ott egy sztriptízbárban, ami nem 1-essel és nem is 2-essel kezdődött... Szombat délutánra a hangulat a tetőfokára hágott, ekkor már nyoma sem volt a korábban tapasztalat kihalt látképnek. Mindenhonnan szóltak az ütős zenék, többnyire persze az utóbbi időszak elektronikus terméséből. Szóval olyan volt a légkör, hogy este buli lesz, kár is másvalamin gondolkoznod, ma ez az élet rendje. Az ilyesmivel nem szabad viccelni, szóval este szépen elkészülődtünk, és Joshuástul, Szalástul, Keróstul, mindenestül levonultunk a helyi coctail bárhoz, ahol a buli egy kicsit nehezen indult, de hogy azt Lívia, Joshua barátnője pár orgazmus coctail után felejthetetlenül megjegyezte, végül remek utcabál (ezen nagyon jól elnevetgéltünk:)) kerekedett. A bemelegítés után gondoltuk, bevonulunk Dexionba, de itt letörték a csapat hangulatfelelősének szárnyát. Belépés csak hosszúnadrágban! Ezért Kuszkusz és rövidnadrágos csapata csalódottan a tábor felé vette az irányt, miközben nem győztek hangot adni elégedetlenségüknek. Kerót és cimboráját

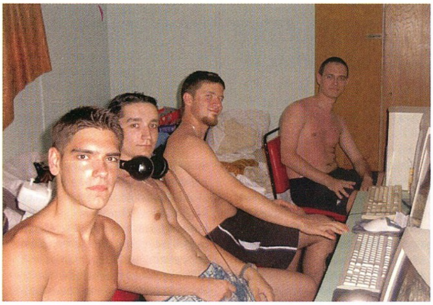
nem lehetett ilyen könnyen eltántorítani. A közeli butikban vettek hosszúnadrágokat, ám csak a méretüknél két-három számmal kisebbeket kaptak, úgyhogy begombolni már nem nagyon tudták, és úgy feszült a lábukon, hogy aki látta őket, azt hihette, hogy balettművészek veterántalálkozójára mennek fellépni... Közben Sasa barátunk, aki eme fejezet tulajdonképpeni főszereplője, szóval a játékrovat vezetője bevette magát a közeli bokorba, és elkezdte erősen fixírozni az ott lengedező leveleket. Ugye, az ilyesmi az említett személy furcsa szokásainak ismeretében (X-Box mánia:)) még nem lett volna feltűnő, de azért ekkor már rosszat sejtettünk. Szemmel láthatóan a segítségére siető Baba sem tudta rögtön jobb kedvre deríteni, és bizony a helyszínre érkezve mi is láttuk, hogy itt elhatalmasodó rosszkedvvel állunk szemben (Az okokat hely hiányában nem tudjuk felsorolni. Talán a legszembeötlőbb, hogy teljesen kikészíti a lelkiismeretes munka:).). Hiába győzködtük, hogy minden rendben lesz, mindössze annyit értünk el, hogy a bokrokról a főhadiszállását áthelyezte egy közeli padra. Végül egy klasszikus Garfield képsort elevenítettünk fel, miszerint a teljesen letargiába esett macskát átöleli az összes barátja, és lelkesen kiabálják, hogy szeretünk Garfield. Szóval négyen szépen összefogtunk, elkaptuk a srácot, és lelkesen ölelgetve kiabáltuk, hogy szeretünk Sasa:). A módszer tuti működik, hasonló helyzetekben használjátok bátran. (Ismeretlennel azért ne próbáljátok ki...:))

ZOMBIE NATION

A váratlan fordulatokat sem nélkülöző, több szálon futó cselekmény végül reggel öt óra tájban elérkezett a végkifejlethez. Ekkor döntöttük el, hogy az északi part legjelentősebb szórakozóhelyét hátra hagyva visszavonulunk a faházakba. A maradék csapat alaposan megcsappant energiákkal érkezett el a tábor belső területére, ahol némi megdöbbenéssel tapasztaltuk, hogy a szállások javán a monitorok sejtelmes fénye mellett még nagyban szólt a zene. A jól ismert úton gyalogolva hol hörgéseket, lövéseket, átkozódásokat, hol pedig jól ismert válaszokat, zenéket és átkozódásokat hallhattunk. Esetenként néma csöndet és átkozódásokat. Ők voltak a Counter Strike-osok:). Talán büszkeséggel vegyes kétségbeesés volt, amit éreztem. Rögön eszembe jutott a fenti alcím, és az a visszásság is, hogy tulajdonképpen ez a Guru tábor ereje. Meg hát különben is ez kivételes alkalom, ilyenkor belefér az öt óra. Később megfigyeltük, hogy napközben a táborlakók aktivitása a nem túl magas, évente stagnáló átlagot is alulmúlta. Gyakran festett úgy a tábor, mint egy kísértettanya, holott a házak mélyén közel száznegyvenen pihenték ki az éjszakai bevetéseket. Estefelé aztán megteltek az utak, benépesedett a hangár és mindenhol bekapcsolták az erősítőket. ... Aztán elkezdtünk gondolkodni a jelenségen, és rájöttünk, hogy az „odúlakó" életmód egy picit a mi sarunk, ugyanis még soha nem fordult elő, hogy ilyen kevés programot szerveztünk volna a lakóknak. Hogy ez milyen szervezési nehézségek és félreértések miatt történt így, azzal nem untatnálak benneteket, de azt azért elmondanám, hogy a stábbal magunkba szálltunk, és megfogadtuk, hogy jövőre minden napra szervezünk 2-3 programot. Elvégre ez a tábor mégiscsak értetek van.

SZÓRAKOZTATÓ KÖZPONT

Amikor jó idő volt, a tábor elhanyagolható számú önkéntesével rendszeresen látogattuk a helyi strandot. Sokan kínosan ügyeltek arra, hogy a nehezen megszerzett hófehér színüket nehogy elveszítsék, ezért inkább a HQ-n maradtak. Meg hát valamikor aludni is kell. Egy ilyen séta alkalmával sikerült Sasára terhelnünk az összes cuccunkat (bár aki ismeri a fizikumát, az itt most a kételyeinek adhat hangot:)), aki jót nevetgélt azon, hogy szép lassan már teljes szórakoztató központként üzemel. Lemegy a strandra, és lehet tőle mindenféle labdákat, újságot, törülközőt, és itt jön az igazi újítás, GameBoy Advance-t is bérelni! Tanult kollégánk tehát gyorsan megtalálta a balatoni vállalkozók hiányosságait, ám tekintettel eme szféra sajátos, gyakran barátságtalannak tűnő szokásaira, végül a békés megélhetés mellett döntött. Még a végén megbotlott volna a parton, a nyaka köré tekeri a GBA link kábelét, lefejeli a lépcsőt és beleszédül a Balatonba. Ez meg kinek hiányzik?:) Este aztán a strandolást általában kolosszális multipartik követték, ahol összemértük erőnket a táborlakókkal. Az eredmény többnyire siralmas volt: például a Starcraft megjelenése óta folyamatosan edzésben levő Kerót, Tomit, Mongoose-t és Christ néhány ifjú titán többször egymás után a földbe döngölte. Ezúton is gratulálunk a győzteseknek, és egyben köszönjük nekik: a vereség után



Keró arca nem mindennapi látványt nyújtott. Természetesen a Quake-partik sem maradhattak ki, itt a Quake-hez abszolút láma Stöki alkotott nagyot, amikor a gépemről tönkreverette magát a nevemben, úgyhogy azóta is próbálom lemosni a becsületemen esett foltot...

UTOLSÓ NAP

Nem tudom hitelesebben zárni ezt a beszámolót, mint hogy leírom nektek az egyik kivételes erejű mondatot, amellyel az utolsó vacsora során szembesültünk. Egy közel húsz év körüli srác volt a tolmácsolója, és röviden összefoglalta a lényeget: „a rohadt életbe b+, holnap haza kell mennünk...". Valahogy az egész kristálytisztán hangzott a mi asztalunknál is, ahol Tatcommal békésen fogyasztottuk az esti falatokat. Egyszerre fordultunk a hang irányába, ahol egy nagyobb társaság foglalt helyet, és szinte kivétel nélkül mindenki a srácot nézte. Komoran bólogattak. Szóval valahogy így voltunk mi is.

shoebaron feat. Stöki

Ez úton is szeretnénk köszönetet mondani a tábor támogatóinak, a PCGURU régi partnereinek:

Acomp, Herta, Kelly-Tech, Logitech Magyarország, Pixel Multimédia.

LEVROV

Ami nem hiányozhat a PC GURU-ból: a leveleitek, Brazil és a törd. Ja és a Korr. :))))

Pusszantás emberek. Nem is tudom, mit mondjak itt az elején. Velünk itt pont nem történt semmi különös a szerkesztőség háza táján leszámítva azt az apróságot, hogy három darab cédét csomagoltunk a papírtéma mellé, de hát ez egy dolog, na és akkor mi van. Ellenben ezen a remek kis sárgolyóbison, amelyet a népek általában Földnek neveznek a sokkal találóbb Elmegyógyintézet megszólítás helyett, szóval itt sajnos annál inkább sajnálatos történéseknek lehetünk tanúi. Nyilván nem ez a megfelelő fórum, hogy a súlyos állapotban lévő háborodottak dolgait megbeszéljük, meg talán sokan nem is kíváncsiak rá, mit írok ezzel kapcsolatban, talán sokan nem is értik, miért emlegetem itt, hisz oly messze történt minden. Hát sajnos nem, ez mindannyiunkra kihat, és mindannyiunknak oda kell figyelni arra, mi történik körülöttünk, meg kellene már próbálni megérteni egymást, és nem a másikra erőszakolni a hülyeségeinket, meg ilyenek. Írtam itt már erről, csak sokkal jelentéktelenebb okok miatt. És megmondom nektek, sosem szeretnék többet olyan dolgokat látni sehol, mint amilyeneket láthattunk, és sosem szeretném hasonló dolgok miatt így kezdeni a levrovot, meg mást sem. Nem akarok belemenni, de szó nélkül sem tudtam hagyni, bocs lányok és fiúk. Remélhetőleg sosem lesztek nagyobb konfliktusban, mint egy Quake-csata vagy Starcraft-háború, melynek lejátszása után egy kóla vagy sör mellett jó nagyokat röhögtök a játékon. Csak enynyit akartam mondani, pontosabban ide írni egyelőre kispajtások. Most szépen visszaaggatom magamra a hülyegyerekálarcot, és megnézem, milyen leveleket küldtetek mostanság, azoknak legalább örülök.

VONATOZÁSI GÉPIGÉNY

Hali Braz! Lécci mondd azt, hogy a Microsoft: Train Simulatornak nem 1GHz és 256 MB a min. gépigénye! Ja, és még valami! Ami a 2001/09-es full játékot illeti. Ez az a Rally championship, aminek kiadták a magyar verzióját Rally Bajnokság néven, és asszem '97 vagy '98-as keltezésű??? Köszi Bye

(Körtvélyes Tivadar)

Legyen jó napod, mondom. A Picipuha Vonatszimulátor megelégszik akár 32 mega rammal meg egy PII-350-es procival, legalábbis ami a gyárilag megadott paramétereket illeti. Kétséged ne legyen azonban afelől, hogy ennél a ténylegesen élvezhető játékmenethez mindenképpen kicsit nagyobb gépre van szükséged, ha nem is feltétlenül erőműre. Talán nem is elsősorban mindig ilyen kérdéseket kellene feltennetek a játékok gépigényével kapcsolatban, mert a téma ennél kicsit összetettebb, függ pl. attól, hogy megelégszel-e 800x600-as felbontással, vagy csak a legnagyobb a legjobb, elég-e 60 fps, vagy feltétlenül azzal akarsz villogni, hogy nálad a játék 150 fps-t pumpál ki (amit amúgy sem látni :), meg ilyenek. Vegyétek még figyelembe a pénztárcátokban lévő pénz mennyiségét is, és majd ez utána érdemes kérdezősködni. De ha most van mondjuk egy 600-800 MHz körüli procitok, mondjuk 128 mega rammal és egy nem túl régi 3D-s videokártyával, akkor az extrém esetektől eltekintve jó esélyetek van rá, hogy minden játékkal tudjatok játszani. Már csak azért is, mert a játékfejlesztőknek sem érdeke, hogy olyan programot csináljanak, amelyekkel csak kevesen tudnak játszani. Nekem ugyan pont mindegy, mire költitek a pénzeteket, de nem érdemes folyamatosan upgrade-elni a gépet, ha nem muszáj, márpedig amíg pl. egy TNT2-esen a legtöbb játék zavartalanul megy, akkor nem kell Geforce3-at belerakni, csak mert most az a menő. Persze, az igazi nagymenő, szolibarna, dánszeeklubos, menőzős emberekre ez nem vonatkozik, nekik mindent azonnal kötelező cserélni... :) A Rally Championship nevű progi pedig valóban az, amelyikre utaltál, olyannyira, hogy a CD-n rajta is volt a magyarító program, ha esetleg elkerülte volna a figyelmedet... :)

AZ IGAZSÁG PILLANATA

Brazil, ön a leggyengébb láncszem! Viszlát!

(Máté Krisztina)

Önnek ebben teljesen igaza van. Olyannyira gyenge láncszem vagyok, hogy már benne sem vagyok a láncban itt, egyedülálló szemként speciális láncot alkotok, melyre ugyan feltétel nélkül nem lehet büszkének lennem, de hát mit lehet tenni. Viszont így legalább azt elmondhatom, hogy a világon én alkotom egyedül azt a láncot, melynek minden láncszemére biztosan mondhatom, hogy ugyanolyan megbízható és erős.

FAGYI

Hi Brazil! Lenne egy problémám. A gép állandóan lefagy, mióta beraktam az új videokártyát (RIVA TNT 2 PRO 32 MB). Azóta visszaraktam a régi videokártyát (S3 TRIO 64UIV+) is, de már azzal is lefagy. Mi lehet a probléma? Előre is thx.

(Gonda Attila)

Valószínűleg sikerült valami kis ügyességet művelned a videokártya vezérlőprogramjának telepítésekor. Legalábbis ez tűnik a legvalószínűbbnek, ha az olyan eseteket kizárom, hogy a kártya behelyezésekor az alaplap nem szenvedett maradandó károsodást, sajnos már láttam olyat is. Mindig mondom nektek, hiába írtok ilyen levelet, sajnos a pontos paraméterek (pl. oprendszer fajta, alaplapi chipkészlet típusa stb.) ismerete ben LEHETETLEN megmondani, mi a baj. Mert mi van most? Elképzelhető, hogy ha leszeded a vezérlőprogramokat, és újratelepíted DirectX-estől együtt, akkor megjavul, elképzelhető, hogy ha az alaplapod VIA-s chipkészletű, akkor telepíteni kell a 4-in-1 programcsomagot, és attól javul meg, elképzelhető, hogy bármi más a megoldás... Figyeljetek, elmondom a pontos és mindenre alkalmazható megoldást az ilyen és hasonló esetekkel kapcsolatban, hogy ne kerüljetek abba a kellemetlen helyzetbe, hogy a több százezer forintos gép semmire sem használható. Tehát: még MIELŐTT belekezdenétek bármibe, és nem vagytok benne biztos, hogy értetek hozzá, keressetek valakit, aki a kérdéseitekre választ tud adni, vagy segíteni tud nektek, vagy (ami a legjobb) megtanít titeket arra, hogy mit hogyan kell csinálni. Egyáltalán nem szégyen, ha gondolkoztok és tanultok valamit időnként, komolyan mondom, esetenként megéri. Én például nagyon kevés olyan embert ismerek, akik alapjáraton mindenhez értenek.

ÍME A „HIBBANT LEVÉLÍRÓ" PÁLYÁZAT E HAVI NYERTESE

Szeva Brazkó! Elmesélném, mi történt velem. Tegnap délután beültem a számítógépszobába (WC). Elhelyezkedtem, majd nekikezdtem a TELEPÍTÉSNEK. ...Mehet!.. Hú, ez lassú.. 1%...2%..3%..ééés gyorsul! ...28%..egyre nagyobb a vonalka, kerreg a wincsi, izzad a CD...68%..húhúhú!....84%..ééééés..100%!!,plutty. Áhh, micsoda megkönnyebbülés! Még egy ilyen nehézkes install, és tönkremegy a CD-meghajtóm. És akkor mi marad?! CD-ROM! ..Nna, de lássuk, mit telepítettem. Jesszus! Baromi ocsmány a grafikája! Meg olyan, mint a korr.! Barna! Ezt haladéktalanul LE kell (vagy KI) törölni! Így, ni! Ok, még egy kis frissítés...áhh, tiszta levegő! Minden rendben, ideje befejezni a gépezést... Most már lehúzhatja a WC-t. Krrk, reccs, plutty, törr(d)! Ejha, szétesett a gép. Biztos rég tör(d)edezettségmentesítettem. Na pá!

Kkrisz (Koszorú István)

DVD TÖRTÉNET

Kedves Brazil. Tegnap egyik haverom révén kezembe kerül a PC-GAME nevű német játékújság. KB. 2*-es volt a terjedelme, mint a PC GURU-é s a minősége a papírnak 2* roszszabb. De kit érdekel, ha 2* annyi infót kap az ember. S ami a lényeg, DVD lemezen adják hozzá az anyagot. 4,7 GB mindenféle. Nincs annyi probléma azzal, hogy csak 3-4 demó fér fel, hanem egyből 10-15. Egy rakás összegyűjtött pálya UT-hez, Quake-hez, stratégiai játékokhoz, textúrák, képek... Aztán 500 MB driver VGA-hoz, hangkártyához stb. Egy rakás finomság. Vírusirtók tömege és a maradék 2,5 GB-on pedig egy rakás film, vagy játékok intrói, vagy igazi film, vagy filmelőzetes. Ez minden tekintetben követendő példa. Jó, lehet, hogy most azt mondod, nincs a népnek pénze DVD-re. De szerintem csináljatok egy kérdőívet, hogy ki vásárolna be egy DVD-t, ha ennyi mindent kapna az újságban érte cserébe. Szerintem érdemes lenne már DVD-be fogni. Ez azért égető, mert a Guruhoz kapott 1 db demó CD igen sovány anyagot tartalmaz. Még egy CD kéne, ami költségileg gondolom, nem megoldható, vagy DVD.

Tulajdonképpen olyan nagyon igazad van, hogy nagyon igazad van. Történetesen mi is tisztában vagyunk azzal, hogy manapság a megalomániás programok és azok demóinak korában az egy darab demó CD nem túl sok, illetve azt is írhatnám, hogy elszottul kevés, ám mint azt te is jól látod, a 3 CD mellékelésének azért vannak anyagi vonzatai. Most pl. 3 CD van a lapon, de azért, mert a teljes játék kicsit nagyobb volt a szokásosnál, nekünk meg belefért, legyetek kicsit boldogok, hurrá. A továbbiakban azonban ne feltétlenül számítsatok rá, hogy ez lesz a jellemző, de arra sem, hogy nem, ha pontosan meg akarom fogalmazni az erről a témáról biztosan tudható információimat, akkor azt kell, hogy írjam, fogalmam sincs, mi lesz. :) Illetve egy valami a közeljövőre biztosan elmondható, mégpedig az, hogy DVD-melléklet nem lesz a lap mellett. Ennek a legelső és nagyon prózai oka, hogy a PC Guru olvasói csak nagyon kevés százalékban birtokolnak DVD-olvasó egységet, és nagyon kevesen tervezik ilyennek a beszerzését. Ezt onnan lehet tudni, hogy volt ám ilyen kis kérdőívünk nem is olyan régen. Na szóval, ha nincs mivel használni a DVD lemezt, akkor ugye (ez könnyen belátható mindenféle komolyabb levezetés nélkül, habár erre is vállalkoznék) nincs sok értelme ilyet pakolni az újság mellé. Az ilyen is van, meg olyan is van verzió pedig nem járható út. Innentől kezdve pedig második és harmadik okot a DVD nemkészítéssel kapcsolatban nem is kell említenem, sajnos.**

S ha még a kérdőív azt is mutatná, hogy az olvasók 30 %-át elveszí-

tenéték, mert nem hajlandó DVD-be beruházni, akkor is érdemes.

Mert az, hogy a PC Guru lenne az első számítógépes DVD-s újság Magyarországon, az igen sok embert ide csábítana. S annak a 30%-nak a fele is csak hangember. Aztán venne egy DVD-t. Nekem nincs DVD-m, de ha lenne értelme, azonnal vennék.

Na, hogy ez nem jutott eszünkbe... Jó, hogy szoltál, átgondoljuk. Bár... Van itt valami. Először is ha 30%-ot elveszítene a PC Guru az olvasótáborából, akkor itt szerintem komoly gondok adódnának mindenféle téren, nem is nagyon szeretnék ebbe belegondolni, pedig sem lapigazgató, sem tulajdonos nem vagyok. Másodszor pedig, hát izééé, szóval meg kell említenem, hogy a magyarországi első DVD-s lap címért folytatott ádáz küzdelmet nem nyerhetjük meg. Ugyanis ilyen lap már volt. Nem csak, hogy nem tülekedett a nép egymást letiporva az újságárus bácsihoz vagy nénihez, hogy magáénak tudja a lapot, hanem olyannyira nem volt nagy örömujjongás, ováció és népünnepély, hogy azóta e bizonyos lap DVD-s változata sincs a piacon minálunk, sőt, időnként magának a lapnak a létezése sem mindig egyértelmű.

S elgondolkodhatnátok az újság terjedelmének növelésén. A minőség kárára. Nem kellenek feltétlen a csillogó oldalak. Inkább legyen TV-újság papíron, de 2* annyi infó. Azt is el tudom olvasni. Ügyes gyerek vagyok. :o)

Tényleg ügyes gyerek vagy, nekem amúgy tetszik is a kreativitásod. Ennek ellenére ha például most jelentkeznél ide marketingesnek, vagy valami hasonló mindent megreformáló emberkének, elképzelhető, hogy mégsem alkalmazna a vezetés... :) De amúgy mondom még egyszer, ügyes, tényleg ügyes... :)

Feltétlen választ várok. Legalább annyit, hogy: Szia Cipó Hülye vagy. Csá Brazil.

(Varró István)

Én általában nem szoktam senkinek mondani itt, hogy hülye vagy, neked sem teszem. De feltétlen választ, azt kaphatsz az előzőektől függetlenül is, tessék: Feltétlen Válasz.

EGY KIS KULTÚRA... (NEM BIZTOS :)

Hi Brazil! Szóval csak arra gondoltam, hogy mivel tök jó az újság, jutalmul a munkátokért írok nektek egy kis versikét. Hát íme:

A Guru web site-ján szörföztem
éppen,
Mikor észbe kapok hirtelen.
Szentséges Isten!
Mi ez itten?
A Guru szelleme néz éngem.
Nagy szemei rámmereszté,
S kifeszejté és felém nyújtá.
Ujjával megérinti homlokamat,
Ekkor előtör egy fényáradat.
Mi ez a varázslat?
Felébredek álmomból,
A csend körülöttem honol,
S az e havi PC Guru az éjjeliszekré-
nyemen kotyol.

Ez volt az általam írott versike, s itt is van már a vége. Elköszönök a következő levelemig. Csá Brazil!

(Baranyai Tibor)

Mióta megkaptam eme „jutalmat", nem tudok nyugodtan aludni, fel-felriadok álmomból, és próbálom megfejteni milyen az, amikor egy Guru, aki PC az éjjeliszekrényem kotyol. Segítsen már rajtam valaki, hát megőrülök a tudatlanságomtól... <Talán az újságok így hortyognak... Lily> (Kotlik népiesen – a korr.:)

EGY KIS TÖMJÉNEZÉS, MERT AZT HALLOTTAM, ILYEN MINDIG KELL

Csá Brazil! Csak annyit, hogy királyok vagytok és stb. re.:

// Titusz

ÁLLANDÓ TÉMÁNK

Szia Brazil! (+ korr. +törd.) Már nagyon régóta olvasom az újságotokat (98/10 volt az első, amit megvettem, azóta folyamatosan), ezért nem is írom, milyen jó + stb., mert a végén a fejetekbe száll a dicsőség... A levrovot is át szoktam nyálazni, és most már engem is idegesít az, hogy miért nem tudok játszani a másolt CD-vel, meg miért nem megy rá a patch + stb. Tulajdonképp nem is neked írok, hanem azoknak a tökfejeknek, akik azt hiszik, pár száz forintból már mindent használhatnak, amit a játék elvileg támogat (értem pl. Battle.net). Srácok, én se vagyok egy szentfazék, meg 1000-el töltöm le a gamékat mindenféle warez + FTP szerverekről (nem tudok címet mondani :))), de ha megtetszik egy játék, ami nagyon cool, és B.neten akarok játszani, akkor MEGVESZEM A GYÁRI CD-t mert ezek a nyomorult software-fejlesztők nekünk csinálják, és belőlünk élnek!!! (Ha nincs tyúk, nincs tojás se!!) Azt aláírom, hogy a megjelenés pillanatában qrvadrága a progi (én hülye, nem bírtam ki pár hónapot a Diablo 2 + Exp. vételére, mert ma már 1/2 annyi), de pár hónap után közel fele annyiért meg lehet venni!!! Addig csiszoljátok magatokat a másolt CD-n, aztán utána jöhet a net... Az, aki a Battle neten akar nyomulni, ne is álmodjon róla, hogy a másolt CD-vel feljuthat oda!!! Csak ennyi lenne a mondanivalóm, és megértem azt is, hogy nincs mindenkinek 10-15e HUF -ja a zsír új progikra. Sziasztok, mindenkit üdvözöl Freemen_ !!! (Battle.net account)

Mostantól kezdve ha érkezik olyan levél, amelyik a mi kis állandó másolom vs. megveszem témánkhoz értelmesen szól hozzá, akkor azt én majd jól beteszem ide különösebb hozzászólás nélkül, bár messze elmarad a levrov az online fórumok lehetőségeitől, de egymás véleményének a megismerése fontos. Fenti levél íróját pl. én személy szerint egyáltalán nem tudom rossz szemmel nézni, hiszen ő is megveszi pl. azokat a programokat, amelyek neki fontosak és neki tetszenek. Sosem mondtam én sem, hogy mindent meg kell venni... :) És hát ami jó, az jó, azt az ember megveszi mintegy elismerésképpen. Talán ez az egyetlen dolog, amivel az egyszerű vásárló, pontosabban a tömeg befolyásolhatja picit a piacot. Ha drága vagy nem jó, nem veszem meg, pont, és értelmezhető mindenre, nem csak a szoftverre, hanem zenére, filmre, akármire, igaz, a szoftver érdekes, hiszen anélkül is használhatom (ha használhatom), hogy megvenném, illetve ellopnám. Nem beszélve arról, hogy a szoftverlopás, mint olyan, értelmezhetetlen fogalom a klasszikus értelemben, mindenki gondolja csak át, hogy miért... :) Még egy gondolat. A kiadóknak és a forgalmazóknak (tisztelet a kivételnek!) komolyan vissza kellene venni a kapzsiságukból, a nagy arcukból és sok esetben az arrogánciájukból, talán fel kellene rá figyelniük, hogy az emberek nem nagyon szeretik, ha hülyének nézik őket... De ez persze fordítva is igaz. Az a legjobb, hogy igazán senkinek sincs igaza. :) Na, erről most ennyit, ha valakinek érdemi mondanivalója van, küldje.

ÉLJEN A CHRIS A NAGY CD-SZERKESZTŐ! DE TÉNYLEG

Na, Hellóka! ITT A CHRIS FAN CLUB! TILTAKOZUNK A PC GURUBAN FELLELHETŐ ANOMÁLIÁK MIATT! (C)(C)Jonowsky TM. vagyok egészen pontosan. A PC Guruban már a tisztelt Tördelőnek, és a még jobban tisztelt Korrektornak is valóságos rajongói tábora van! (Ami egyébként nem baj!) Ez mellett a tisztelt cikkírók (Hancu) esetében is ez a helyzet. Vagy, hogy pontosabb legyek, őket még inkább sztárolják! (Ami még mindig nem baj!) (PL. nem tudom, hány levelet kapnak, de szerintem bőven 100 felett van a számuk!) **(Izé, mihez képest 100 szerinted? – a korr.)** De, most beszéljünk szegény, nélkülözött, megvetett stb. Chris bátyóról! Amúgy neki a tisztességes neve Környei Krisztián! (Csak azért kapartam ide, hogy a Guru történelmében legalább egyszer meg legyen említve a neve! :)) Ha valaki nem tudná, ő készíti minden hónapról hónapra az újsághoz azt a nyamvadt plasztikkorongot (CD-t)! Aki kicsit is foglalkozott ilyesmi HTML összerakással, az tudja, hogy ez színtiszta programozás. Persze kiadtak pár úgy nevezett „kattintgatós HTML szerkesztőt", de még egy ilyennel is tisztességes munka mondjuk a GURU CD-t megkreálni! (....) Csáó, és jó munkát...

(C)(R)JONOWSKY TM.

Kicsit lerövidítettem az éltető leveledet, egyáltalán nem féltékenységből vagy ilyesmi hasonló baromság miatt, mindössze azért, mert a lényeg itt is benne van már. És valóban, éljen soká Chris, tapsvihar, éljenzés. Valóban sokan fikázzák a CD-t mindenféle problémákat emlegetve, melyek egy része valós, más része meg nem, de persze érkezik számos levél is, amelyben pont az ellenkezőjét írják, egyszóval van, akinek tetszik, és van, akinek nem. Mindenki nézi a végeredményt, a havi kis korongocskát, csak a legtöbben utána sem gondolnak, hogy egy ilyennek az elkészítése mennyi időt és munkát jelent, mert ugye ez elenyésző apróság, de tételezzük fel, hogy nem is az ő dolguk, és valóban. Lényeg, hogy van, lényeg, hogy működik, és nekem tetszik, és ezt leírom még akkor is, ha belsős vélemény, és néhányaknak nem tetszik. Ja, mellesleg (ezt még elmondom) a legjobban azokat a leveleket szeretem, és valóban komolyan megmosolyogtat, amelyikek anyáznak, hogy ez ilyen, meg az olyan és így kéne, meg úgy kéne, meg izé és hozé, és hogyishívják, és jól láthatóan az emberke, aki írta még életében nem is csinált semmi hasonlót, vagy akár még mást se. Imádom az ilyet, néhány embert meg is kérnék időnként, hogy szerepeljen valami sóműsorban, anynyira szórakoztató az ostobasága... :P

SZABAD SZOFTVERLICENC

Szia! Lenne 1 kérdésem: Készítettem egy progit és haverok között terjesztem (majd szeptembertől). Namármost én azt szeretném, hogy nyugodtan másolhassa mindenki, de ne adhassa el, és ne is használhassa fel. Akkor most mit kell odaírnom, és hova? Bye AlmostGood U. i.: Azért zaklatlak téged ezzel, mert úgy gondolom, hogy te tudod...

(Bertalan Zsolt)

Kicsit erős túlzásnak tartom, hogy arra gondolsz, én ezt is tudom, komolyan megható, de hát azért nem így van, bár ehhez történetesen tényleg hozzá tudok szólni. A legegyszerűbb azt leírnod a program mellé vagy a programba is valahova, amit most leírtál. :) Tehát szabadon használható, másolható magáncélra, de nem értékesíthető és nem használható üzleti vagy pénzkereseti célzattal stb. Meg fontos, hogy írd bele, semmilyen garanciát nem vállalsz arra, hogy a program minden feltételek mellett működik, nem vállalsz felelősséget a program által okozott károkra, a nagyok is mind így csinálják, csak sok pénzért teszik ugyanezt. Javaslom, hogy olvass el pár freeware vagy shareware program mellé írt megjegyzést, vannak benne érdekes gondolatok. Aztán majd olvass el néhány komoly, nagy szoftvercégtől néhány hasonlót. Ha nem gondolnák utóbbiak komolyan azokat a mondatokat, amelyek ott le vannak írva, hát könnyesre tudnám magam röhögni rajtuk. Különben meg örülök neki, hogy úgy gondolod a programod terjesztési feltételeit, szerencsére sokan mások is vannak a világon ilyenek rajtad kívül, és ameddig ez így marad, addig talán nincs túl nagy baj, itt a számítástechnikában legalábbis...

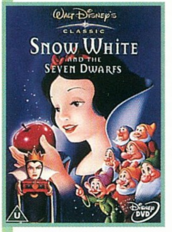
Ennyi lett volna erre a hónapra a levrov, csók mindenkinek, jók legyetek. De tényleg.

Brazil
brazil@vogel.hu

... One love, One blood, One life... You got to do what you should... One LIFE with each other, Sisters, Brothers, One LIFE, But we're not the same, We get to carry each other, carry each other... One... One...

(Bono)

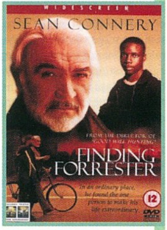
KÜLVILÁG



HÓFEHÉRKE ÉS A HÉT TÖRPE

(Snow White and the Seven Dwarfs)
Rendező: David Hand
Szereplők: rajzfilmfigurák
Hang: Dolby Digital 5.1 magyar, angol
Kép: 4:3
Felirat: magyar, angol, cseh
Extrák: - Új Dolby Digital 5.1-es magyar szinkron(!), Előzetesek, Roy Disney bevezetője, Michael Eisner bevezetője, Videoklip - Barbra Streisaind: Some Day, Audiokommentár, A törpe-induló Karaoke-változata, Varázstükör-túra

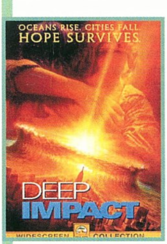
Azt hiszem, a fent említett művet nem kell bemutatnom egyetlen olvasónak sem. Az 1937-ben készül klasszikus minden tekintetben mérföldkő a rajzfilmgyártás történelmében. A pillanat végre elérkezett, hiszen 64 év elteltével digitális formában is megjelent Walt Disney ledédelgetett álma. Szerencsére a korong készítői is tisztában voltak a film történelmi jelentőségével, és apait-anyait beleadva készítették el a Hófehérke 2001-es változatát. Az 5.1-es szinkron tökéletesre sikeredett, ebben nagy szerep hárult a szinkronszínészekre, akik között olyan hatalmas nevekkel találkozhatunk, mint Haumann Péter, Garas Dezső és Bodrogi Gyula. A film képminősége tökéletes, mintha ma készült volna; ugyanez a megállapítás igaz a hangokra is, amelyek méltán nyerték ez a THX minősítést. Mindent összegezve örökbecsű klasszikus méltó megünneplésének lehet szemtanúja mindenki, aki megvásárolja ezt a nem mindennapi korongot.



FEDEZD FEL FORRESTERT!

(Finding Forrester)
Rendező: Gus Van Sant
Szereplők: Sean Connery, F. Murray Abraham, Anna Paquin, Rob Brown
Hang: Dolby Digital 5.1 angol
Kép: 16: 9 (2:35.1)
Felirat: magyar, angol, lengyel, cseh, izlandi, hindi, héber, holland, horvát, bolgár, török, dán, svéd, finn, görög, norvég, arab
Extrák: Az alkotók és a szereplők szöveges bemutatása, A film előzetese, Így készült a film, Kimaradt jelenetek, Interjúk

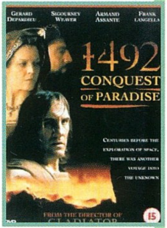
Egy író eltűnt. Negyven évvel ezelőtt kiadott egy regényt, melyet mind a kritikusok, mind az olvasók egyaránt az évszázad nagy művének neveztek, de a Pulitzer-díj átvételén már nem jelent meg. Azóta se hallott róla senki. Bronx egyik lepusztult negyedében azonban felbukkant egy öreg, borongós hangulatú remete. Különös alak, a külső szemlélők csak annyit látnak életéből, hogy a kosárlabdapályára nyíló ablakából távcsővel kémleli az eseményeket. A kamaszok fantáziáját izgatja a rejtélyes idegen, így hát Jamal egy éjjel bemászik hozzá az ablakon át. Az öreg megzavarja a váratlan látogatót, aki a nagy sietségben otthagyja hátizsákját. E pillanattól különös barátság veszi kezdetét, mivel a hátizsákban Jamal írásai találhatók. A rég eltűnt író tanítványául fogadja a fiút, összebarátkoznak egymással, közös kalandokba keverednek, és olyan tetteket hajtanak végre, melyekre önerőből soha nem lennének képesek. Gus Van Sant legendás filmek rendezője: ezúttal egy nagy öreg - Sean Connery - és egy sokra képes kezdő - Rob Brown - párosával készítette különös hangulatú filmjét.



DEEP IMPACT

(Deep Impact)
Rendező: Mimi Lader
Szereplők: Robert Duvall, Tea Leoni, Elijah Wood, Morgan Freeman, James Cromwell, Vanessa Redgrave
Hang: Dolby Digital 5.1 angol, Dolby Surround magyar, cseh
Kép: 16: 9 (1:85.1);
Felirat: angol,
Extrák: Interaktív menük, A film előzetese

Hatalmas üstökös száguld a Föld felé. A becsapódás úgy tűnik, elkerülhető: még van idő arra, hogy mentőakciót szervezzenek, és az üstököst egy robbantással eltérítsék eredeti pályájától. A világ lélegzetvisszafojtva várja a híreket, és hisz abban, hogy az emberi elme képes lesz diadalmaskodni a természetfelettivel szemben. A számításokba azonban egy kis hiba csúszik, ugyanis a darabokra szakadt üstökös város méretű darabjai nem tértek le pályájukról. A tudósok számítása szerint az első becsapódás elpusztítja New Yorkot és még néhány nagyvárost, míg a második üstökösdarab Kanada szívébe fúródik majd. Azzal is tisztában vannak, hogy a becsapódást követő hihetetlen mértékű földrengés és árvíz csak az első hulláma lesz a pusztításnak, mivel az ezt követő por örök sötétséget hoz a Földre elpusztítva azon minden organizmust.



1492

Rendező: Ridley Scott
Szereplők: Gerard Depardieu, Armand Assante, Sigourney Weaver
Hang: Dolby Digital 5.1 angol, mono magyar
Kép: 16: 9 (2:35.1)
Felirat: magyar, angol, görög, lengyel, cseh, izlandi
Extrák: interaktív menük

1492. egyik augusztusi hajnalán legénységével, háromárbocos vitorlásával és két kísérőhajójával útnak indult Spanyolországból egy tengerész, hogy bizonyítsa a világnak elméletét, miszerint létezik egy új, a jártnál jóval rövidebb és biztonságosabb tengeri útvonal a kincseket rejtő Napkelet felé. A hetekig tartó kalandos hajózás során azonban ismeretlen vidékre sodródott, ahol békés őslakosok és paradicsomi állapotok fogadták. A viharos életű tengerészt Kolumbusz Kristófnak hívták, a Paradicsom pedig nem volt más, mint Amerika! Az új kontinens felfedezéséről szóló történelmi eposzt Vangelis zenéje és Ridley Scott (Hannibal, Gladiátor) gyönyörűen megkomponált, szemet gyönyörködtető képei teszik feledhetetlenné!

Sasa

NYEREMÉNYJÁTÉK

Ebben a hónapban folytatjuk nyereményjáték sorozatotunkat, amiben az InterCom jóvoltából felajánlott filmes ajándékcsomagokhoz juthattok. Ha megválaszolod az alábbi kérdést, és a választ eljuttatod hozzánk tiéd lehet egy filmes relikviákat tartalmazó ajándékcsomag.

Feladat: **Sorolj fel két filmet Ridley Scott-tól, az 1492 c. film rendezőjétől.**

Beküldési határidő: **2001. október 31.**

A levelezőlapra írjátok rá: **DVD**

Cím: **Vogel Publishing Kiadó, Budapest 3. Pf. 2001, 1300**

DVD

A. I. - MESTERSÉGES ÉRTELEM

Főszereplők: HALEY JOEL OSMENT, JUDE LAW, FRANCES O'CONNOR
Forgatókönyv: STEVEN SPIELBERG
Fényképezte: JANUSZ KAMINSKI
Vágó: MICHAEL KAHN
Zene: JOHN WILLIAMS
Rendezte: STEVEN SPIELBERG

STEVEN SPIELBERG ISMÉT KÖZÖTTÜNK

Ha valaki megkérdezi tőlem, hogy kit tartok napjaink legnagyobb filmrendezőjének, habozás nélkül vágnám rá: Steven Spielberget.

A nagy mesemondó, aki a mozi minden szegmensében megállta a helyét, akinek olyan filmeket köszönhetünk, mint az E. T. a földönkívüli, a Cápa, az Indiana Jones trilógia, minden idők egyik legjobb filmje, a Schindler listája, vagy legutóbbi háborús eposza, a Ryan közlegény megmentése. A mester most két év hallgatás után ismét közöttünk, hogy elmesélje mindenkinek barátja, Stanley Kubrick dédelgetett álmát, a Mesterséges értelmet.

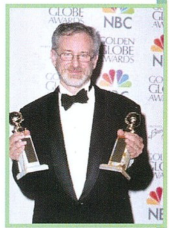
MORÁLIS KÉRDÉSEK

Nagy gondban lennék, ha a Mesterséges értelem című filmet be kellene kategorizálnom. A mű tulajdonképpen mese, ám tartalma, mondanivalója nem az ifjabb generációt érinti. Spielberg filmje morális kérdéseket taglal: Lehet-e fiúnkként szeretni azt, akit arra programoztak, hogy szeressen minket? Mert Őt arra programozták. Pedig Ő nem az! Csak egy gép, amelyik „érez", „ért és megért", de a világ kiszolgáltatottá teszi. Ő csak egy „játék", melyet, ha kell, egy szívdobbanás nélkül megsemmisítenek. Olyan korban élünk, amikorra a természetes erőforrások kimerültek, a technikai fejlődés pedig fénysebességgel halad. Figyelik a helyet, ahol élünk, megtervezik az ételt, amit megeszünk. A kiszolgáló személyzet sem személy, hanem gép. Az egyik robot rendben tartja helyettünk a kertet, a másik vezeti a háztartást, még alkalmi társaságnak sem rosszak. Csak szeretni nem tudnak. Úgy tűnik, a robotok fejlődésének az érzelmek kifejezésére való képtelenségük szab határt. Ma a robotokat csak mesterséges szerkezetnek tekintik, nem várják el tőlük, hogy érzéseik is legyenek. Pedig nagyon sok embernek nem lehet gyermeke – és a robotok érző lényekké fejlesztésével megoldható lenne ez a gondjuk. A Cybertronics megalkotta a megoldást, melynek neve: David. Az első, szeretetre programozott robotfiút a Cybertronics egyik alkalmazottja és annak felesége fogadja örökbe tesztelés céljából. A házaspár saját gyermekét, betegsége miatt, a gyógyító kezelés módszerének feltalálásáig hibernálták. Noha David lassan-lassan a gyermekükké válik, megkap minden szeretetet és gondoskodást, mégis váratlan történések sorozata teszi számára lehetetlenné az életet.

SPIELBERG-FÉLE ALAPOSSÁG

Ha végignézzük a filmet, egyetlen képkockájában sem fogunk találni hibát. A Robotok sosem pislognak, a Davidet alakító Haley Joel Osment (Hatodik érzék) hibátlanul játssza szerepét, a gépek ajkát soha nem hagyja el pára. Természetesen Spielberg stábja is tökéletes munkát végzett, aminek köszönhetően a vágás, a zene és a fényképezés is példaértékűre sikeredett. Tudom, ezt már megszokhattuk Spielbergtől, mégis döbbenetes, hogy ez a csapat tényleg csak a filmre koncentrál, és szívvel-lélekkel készíti azt. Meg kell hajolnom a trükkökért felelős ILM, és a bábokat készítő Stan Winston munkája előtt is. Végre elkészült egy film, amelynek jeleneteiben egyetlen trükköt sem veszünk észre, és így a vizuális effektusok észrevétlenül suhannak végig e csodálatos mese képkockáin.

STEVEN SPIELBERG



(rendező, forgatókönyvíró és producer) Cincinnatiban született, New Jersey külvárosaiban és Arizonában töltött gyermekévei alatt lett a fényképezés és a filmkészítés szerelmese. Gimnáziumi éveinek vége felé, és az egyetem (California State University, Long Beach) megkezdése körül több amatőr filmet készített. „Amblin" című rövidfilmjét az Atlantai Filmfesztiválon mutatták be 1969-ben, s ezután tárt karokkal fogadták a Universal Studiosnál.

Két produkciós irodája, az Amblin Entertainment és a DreamWorks nagy sikernek és hírnévnek örvendenek a szórakoztatóiparban.

A legjobb rendezőnek járó Oscart kapta a Ryan közlegény megmentése (Saving Private Ryan) és a Schindler listája (Schindler's List) című filmjeiért. Az Amerikai Filmintézet életműdíját is a magáénak tudhatja.

További filmjei: A párbaj (The Duel); Sugarlandi hajtóvadászat (The Sugarland Express); Cápa (Jaws); Harmadik típusú találkozások (Close Encounters of the Third Kind); Jurassic Park 1 (Jurassic Park); E. T., a földönkívüli (E. T. the Extra-Terrestrial); Az elveszett frigyláda fosztogatói (Raiders of the Lost Ark); 1941; Indiana Jones és a végzet temploma (Indiana Jones and the Temple of Doom); Örökké (Always); A Nap birodalma (Empire of the Sun); Bíborszín (The Color Purple); Indiana Jones és az utolsó keresztes lovag (Indiana Jones and the Last Crusade); Hook; Jurassic Park 2.: Az elveszett világ (The Lost World: Jurassic Park); Amistad.

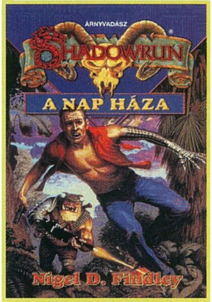
HÓDOLAT KUBRICKNAK

Az A. I. – Mesterséges értelem Stanley Kubrick évtizedek óta létező filmterve volt. Egy olyan figura foglalkoztatta, amelyiken keresztül be tudná mutatni a technikai gondolkodás jövőjét. „A 80-as években Stanley Kubrick beavatott a titkába, és elmesélt nekem egy csodálatos történetet – meséli Steven Spielberg, az Oscar-díjas rendező, Kubrick régi barátja. – Annyira megragadott ez a mese, hogy miután Stanley itt hagyott minket, el akartam mondani helyette."

„Steven meg akarta ragadni az alkalmat, hogy kifejezhesse hódolatát Stanley előtt – mondja a film producere, Kathleen Kennedy. – Úgyhogy Stanley elképzelését összekapcsolta a sajátjával. Nem kérdéses, hogy ezt a filmet áthatja a Spielberg-féle érzékenység, de nagyon sok van benne Kubrickból is."

És ez így van! Lehet, hogy az A. I. nem vonul be mérföldkőként a filmes történelembe, lehet, hogy sokaknak elsőre lassúnak és vontatottnak fog tűnni, de bizton állíthatom, hogy Steven Spielberg ismét felbecsülhetetlen értéket alkotott, olyant, amilyenre talán még nem vagyunk felkészülve! Az A. I. csodálatos mozi, mindenkinek látnia kell... "mert az Álom csak most kezdődik el"!

Sasa



NIGEL D. FINDLEY: A NAP HÁZA

Beholder Kiadó (2001)

Dirk Montgomery utolsó komolyabb akciójának az lett a vége, hogy elvesztette pár társát és a bal karját (lásd Elixír). Azóta négy, kényelmes munkákkal eltöltött év telt el. Most is rutinfeladat végrehajtását kérik tőle, csakhogy ezúttal sem úgy alakulnak a dolgok, ahogy kellene.

Céges igazgatók, a helyi király teljes parlamentjével, rendőrségével és katonaságával, egy tünde multicég, a múltkoriban megismert rovarsámán, néhány mágus és egy sárkány játsszák hősünk számára ismeretlen, ámde meglehetősen életveszélyes játékaikat.

Dirk egyes szám első személyben mesél, és ettől az egész rendkívül közvetlen hangvételű. Jó cselekmény, élvezetes stílus – megéri az árát.

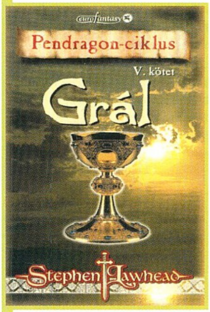
K. B. ROTTRING: HERI KÓKLER ÉS AZ EPEKÖVE

Excalibur Könyvkiadó, 2001

Hát igen. Harry Potter, a világhírű varázsló sem kerülhette el a sorsát: történetéből paródia készült. A hátsó borító szerint fergeteges. Szerintem nem, de azért jó.

Netuddki, a rettegett fekete mágus az éjszaka közepén meglátogatja Mr. és Mrs. Kóklert, és ezzel örökre megpecsételi egy kisgyermek, egy család, sőt - szélesebb látószögből nézve a dolgokat - az egész világ sorsát.

Az árván maradt Heri Kókler ugyanis minden idők (nem méret szerint) legnagyobb varázslóinak gyermeke, aki szüleitől a legjobb géneket örökölte. Csak még nem tudja, mit kezdjen velük. Majd a Rokfort Varázslóképző és Kisegítő Szagiskolában…



STEPHEN LAWHEAD: GRÁL

Európa Könyvkiadó (2001)

A Pendragon-ciklus utolsó kötetében megtudhatjuk, mire képes a Grál, hogyan és miért építtet fel Arthur rekordidő alatt egy szentélyt, és hogy mi is az a Nyár Királysága.

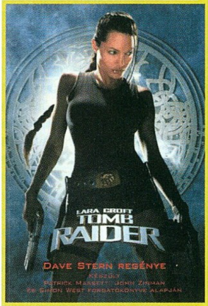
Ezzel párhuzamosan az is kiderül, hogy Morgian (itt Merlin anyjának testvére) miféle sötét bosszút eszelt ki. Merész húzással ellopja a Grált, és „mellékesen" Arthur imádott feleségét is. Teszi mindezt három egész nappal a szentély átadása és a Királyság kikiáltása után.

A jók némi kétségbeesés után elindulnak jogos „tulajdonuk" után. Maroknyi csapatukat a hit és Merlin vezeti, de ettől függetlenül nincs sok esélyük. Bár…

A történet jó, és üde színfoltot jelent az Arthur mondakörös történetek palettáján.

DAVE STERN: LARA CROFT - TOMB RAIDER

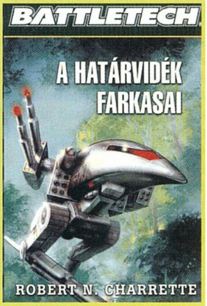
Szukits Könyvkiadó (2001)



Sokat beszéltünk már a játékról, nem kevés szó esett a filmről, mit szólnátok hozzá, ha most csevegnénk egy kicsit a könyvről, melyet Dave Stern a többek által írt forgatókönyv alapján hozott össze?

A jó hírek: A borítón Angelina Jolie domborít teljes harci díszben. Van egy kis előjáték, ami a filmből hiányzott, valamint egy-két homályos részlet tisztázódott (pl. honnan volt a Lara terepjáróját szállító helikopter).

A rossz hírek: Az időrendiség miatt az eleje kicsit unalmas, és csak később indul be az egész. Ha a film így kezdődött volna, kijöttem volna a moziból. Sajnos itt-ott van egy kis időzavar, de ettől függetlenül még nagyon kellemes olvasmány.



ROBERT N. CHARRETTE: A HATÁRVIDÉK FARKASAI

Beholder Kiadó (2001)

3021-et írunk. Minobu Tetsuhara, a Második Fénylő Kard ezred Arany Századának vezetője, a Kurita ház szamurája, a Drakónis Szövetség katonája, a bushido szellemében megkíméli ellensége életét.

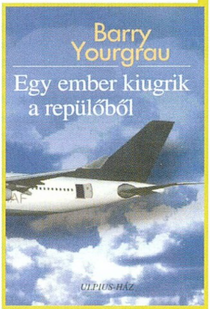
Az életben hagyott férfi Jaime Wolf, a Belső Szféra legjobb harcosainak tekintett Wolf Dragonyosok vezetője.

Amikor 3023-ban a Szövetség felfogadja a zsoldoscsapatot, a két férfi már egymás oldalán harcol. Arra azonban senki nem számított, hogy a szerződésben meghatározott öt év ilyen hosszú és küzdelmes lesz. De minden véget ér egyszer. Akkor aztán…

A 14. magyarul megjelent Battletech regény semmiben nem marad el az eddigi trilógiák színvonalától.

BARRY YOURGRAU: EGY EMBER KIUGRIK A REPÜLŐBŐL

Ulpius-ház Könyvkiadó, 2001



El tudjátok képzelni, milyen lehet bemászni egy tehén belsejébe, szeretkezni egy torz fejű nőalakkal, akinek minden aktus után átrendeződnek a testrészei, megcsókolni egy halízű lányt, találkozni egy fáradt varázslóval, meglátni, hogy más fogta ki a tóból a mitikus aranyhalat, rajtakapni az asszonyt egy mókussal?

Furcsa, szürreális képek villódznak Barry Yourgrau írásai nyomán. Már első könyvében, a „Szexegypercesek"-ben is bebizonyította, mennyire jól bánik a szavakkal, és milyen érzékletesen képes lefesteni bizonyos képeket.

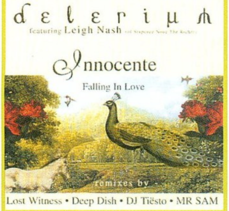
Hazudnék, ha azt mondanám, hogy minden írását értettem, de az biztos, hogy hangulatuk megragadja az embert.

– Vanda –

KÖNYVEK

DAFT PUNK - HARDER BETTER FASTER STRONGER

Huhh, jó ez a cím, úgy emlékeztet valamire, hogy is üvöltötte a szőke sakál annak idején: Faster... Harder... Scooter. Na, mindegy, az egy kicsit más kategória, amelyikről a két szolid gall Daft-boy biztos még soha nem is hallott, és nem is baj. Felesleges is asszociálni, mindent bele rejtettek a címbe, amit az új Daft Punk stílusról tudni kell (szerintük): keményebb, szebb, gyorsabb, erősebb. Ezek közül egy-két állítással biztos vitatkoznék, az viszont biztos, hogy lemezkiadás terén begyorsultak :-)... Ugye, anno az Around The World című debütáló albumuk után hosszú évekre viszszavonultak, aztán tavaly a One More Time című sláger hátán felmászott az új hangzás és az új album is. Egy évnek sem kellett eltelnie, és itt a beharangozó kislemez, amely már a karácsonyra prognosztizált legeslegújabb albumot és annak zenei világát vetíti előre. Mit is mondjak róla? A Harder Better Faster Stronger ízig-vérig Daft, sőt, úgy is mondhatnám, hogy játék a tőlük megszokott, jellegzetes hangokkal. Érdekes kísérlet megfilterezve, torzítva, csavarva, kavarva, de igen-igen steril változatban, legalábbis ahhoz, hogy a One More Time sikereit megismételje. Mind klub és mind rádió szempontból még sokat kell rajta csiszolni (esetleg Danny papát (Tennaglia) megkérni, hogy ugyan, kezdjen már vele valamit :-)



DELERIUM: INNOCENTE

Már a Silence idején lehetett tudni, hogy lesz „folytatás", amely be is következett a tavasz és a nyár egyik legnagyobb trance slágerének formájában, az Innocente-ben, amelyre a Home-ban oly nagyokat buliztunk anno. A dal, amelyet Timo Maas, Dave Seamen, Quivver, Sasha is oly szívesen játszik és játszott. Egy építkezős himnusz, fantasztikus - Love In Trafficet überelő -, hátborzongató női vokállal megfűszerezve, amitől nemcsak a csajok „őrülnek". Ritkán mondom azt, hogy érdemes kislemezt megvenni, de ez most jött el (annak ellenére, hogy az Innocente minden valamire való mixen szerepel), ugyanis sikerült egymástól teljesen elkülöníthető változatokat kreálni hozzá, amelyek önmagukban is különlegesek. A lemezen az album változaton kívül helyet kapott a Lost Witness- (2 db), DJ Tiesto-, Deep Dish-, Mr. SAM's-féle értelmezés is. Az Innocente kihagyhatatlan, ha még némileg eurós is...:-))

CHEMICAL BROTHERS - IT BEGAN IN AFRICA

Szerintem is! Minden ott kezdődött. Legalábbis a ritmusorientált zenék onnan indultak, kemikál testvérek megint mondtak egy alapigazságot, amely sokaknak tetszeni fog: „tudod

Bambataa-san. Megalkották az új törzsi, kémiai fegyvert, amelyik tarolni fog, de nem csak az underground placcon. E sorok megjelenésekor már hazai DJ-ink is előszeretettel fogják pörgetni azon a bizonyos csúszó filcen, amelyik a jó öreg Technicsen terül el. Brutál hangzás sok-sok kongával és hangulatpörgetéssel, azaz biztos siker. (Van egy tippem: Blackman ezt még sokat fogja játszani a Home-ban, mert ez olyan, olyan ő :-))

STRICTLY! - XTRA (PROMO)

Az idei Budapest Parádé adta az apropóját Slam Jr. és Blueboy új mixének készítésére, amelyik teljesen új alapokon nyugszik. A megerősödött Strictly! első lépése az új korszak felé. Nagyon finom, mély érzésű és repülős, építkezős trance zenék, amelyek nagyon finom vonalat követnek. Gyökereiben és alapjaiban más, mint a CSXXI, teljes egészében kifejezi a Strictly! új hitvallását. Túlzás nélkül mondhatom, hogy zeneileg bármely Global Underground kiadvány mellé odatehető. Új hangzás, új korszak, amely az összes régi és új Strictly! rajongót le fogja nyűgözni (pl.: akik beleszerettek anno a Trance Symphonyba). Az elmúlt hónapok legjobb mix lemeze, amely promóciós jelleggel, 500 db-ban készült. És a jelenlegi zenei űrben nagyon nagy lyukat töm be. Erre garancia Zsazsa (Slam Jr.) zenei múltja és tapasztalata, valamint Blueboy dinamizmusa, ami gyilkos és páratlan keveréket alkot.

A jövőben várható továbbá Blueboy első, és Slam Jr. Tűz című művészlemezének megjelenése. Minden bizonnyal azonban a legnagyobb közönségsikert a Best Of Strictly! fogja hozni, amely a Strictly! Trance Symphony mai folytatása lesz az elmúlt öt év legjobb Strictly! Nightos zenéiből összeválogatva. A mix élőben kerül majd rögzítésre a Strictly! öt éves jubileumi buliján, ahol a közönség hangjai is meg lesznek örökítve természetesen. Bővebb információért látogass el a Strictly! megújult honlapjára: www.strictlynight.org.

Szabó Dani (freeboy)
freeboy@buli.net

STRICTLY! JÁTÉK

Dedikált Xtra CD-ket nyerhetsz, ha megválaszolod a következő kérdést, és beküldöd:

Ki a két állandó DJ-je a Strictly!-nek?

Beküldési határidő: **2001. október 31.**
A levelezőlapra írjátok rá: **Strictly! - Játék**
Cím: **Vogel Publishing Kiadó, Budapest 3. Pf. 2001, 1300**

KÖVETKEZŐ SZÁM TARTALMA

ART OF MAGIC

A Virgin Interactive gondozásában jelenik meg ez a kellemesnek ígérkező valós idejű fantasy stratégia. A Magic and Mayhem fanatikusok minden bizonnyal nagyon várják már a második részt, s lehet, hogy igazuk is van. A képek szerint sokat fejlődött az elődjéhez képest, s lehet, hogy most jóval nagyobb sikert is fog elérni.

CODENAME: OUTBREAK (VENOM)

Fogalmam sincs, mi szükség volt az orosz fejlesztők új FPS-ének a névváltoztatásra. Így csak összezavarják a játékosokat, akik közel egy éven keresztül Venom néven várták ezt a meglepően jól kinéző akciójátékot. Vélhetően a Doom 3-nak és az Unreal 2-nek nincs félnivalója a játéktól, de a nagy nevek megérkezéséig biztosan el lehet vele ütni az időt.

SUB COMMAND

Napjaink legmodernebb tengeralattjáróit lesz lehetőségünk irányítani az EA által kiadott Sub Commandben. A híres 688(I): Hunter/Killer folytatásában három különböző tengeralattjáró és két hadjárat közül választhatunk. Feladataink között szerepelnek olyan küldetések, amelyekben Tomahawk rakétákat kell kilőnünk katonai célpontok ellen, bajba jutott tengeralattjárót kell megmentenünk, de akár a sarkvidék vastag jégpáncélját is áttörhetjük, hogy a felszínről létfontosságú információkat juttassunk el a főhadiszállásnak.

STAR WARS: GALACTIC BATTLEGROUNDS

Jelen pillanatban is folynak a tárgyalások a PC Guru és a LucasArts között a Galactic Battlegrounds esetleges angliai teszteléséről. A tragikus amerikai események miatt azonban egyáltalán nem biztos, hogy ki is jutunk, bár ez nem a szerkesztőségen múlik. Bízunk azonban, hogy a helyzet normalizálódik, s a novemberi PC Guruban részletesen beszámolhatunk arról, milyen is az „Age of Star Wars".

A KÖVETKEZŐ TELJES JÁTÉK A PC GURUBAN

Tanulva az előző hónapok fiaskóiból, most sem tudok teljes játékcímmel szolgálni. Három különböző céggel állunk kapcsolatban, s jelen pillanatban éppen a különböző ajánlatokat gyűjtjük össze. Címeket szándékosan nem mondunk, mivel még nincsenek aláírt szerződések, viszont annyit elárulhatunk, hogy az elkövetkezendő játékok között lesz FPS, stratégia, akció, kaland, RPG. A Heroes 3 kiegészítőről még mindig nincs semmiféle információnk, gyanítom, hogy az amerikai székhelyű 3DO-nak jelen pillanatban kisebb gondja is nagyobb annál, mint hogy a mi szerződésünkkel foglalkozzon. Nem adjuk fel azonban a reményt, bízunk abban, hogy októberre már kezünkben lesz a végleges lista, s onnantól kezdve nem lesz akadálya eme információk továbbításának.

A KÖVETKEZŐ PC GURU 2001. OKTÓBER 26-ÁN JELENIK MEG.

pes lefesteni bizonyos képeket.

Hazudnék, ha azt mondanám, hogy minden írását értettem, de az biztos, hogy hangulatuk megragadja az embert.

– Vanda –

SAMSUNG

SyncMaster

DFX

A SyncMaster monitorokkal olyan élményekben lesz részed, amelyet eddig csak a fantáziád produkált! A tökéletes kép- és hangminőséget a HIGHLIGHT ZONE és MouScreen funkciók, illetve multimédiás hangszórók segítik. A sík felületnek és a megnövelt fényerőnek köszönhetően olyan borotvaéles, valósághű képet kapsz – használd akár szórakozásra, vagy mindennapi felhasználásra –, amelyhez mindig ragaszkodni fogsz!

HIGHLIGHT ZONE

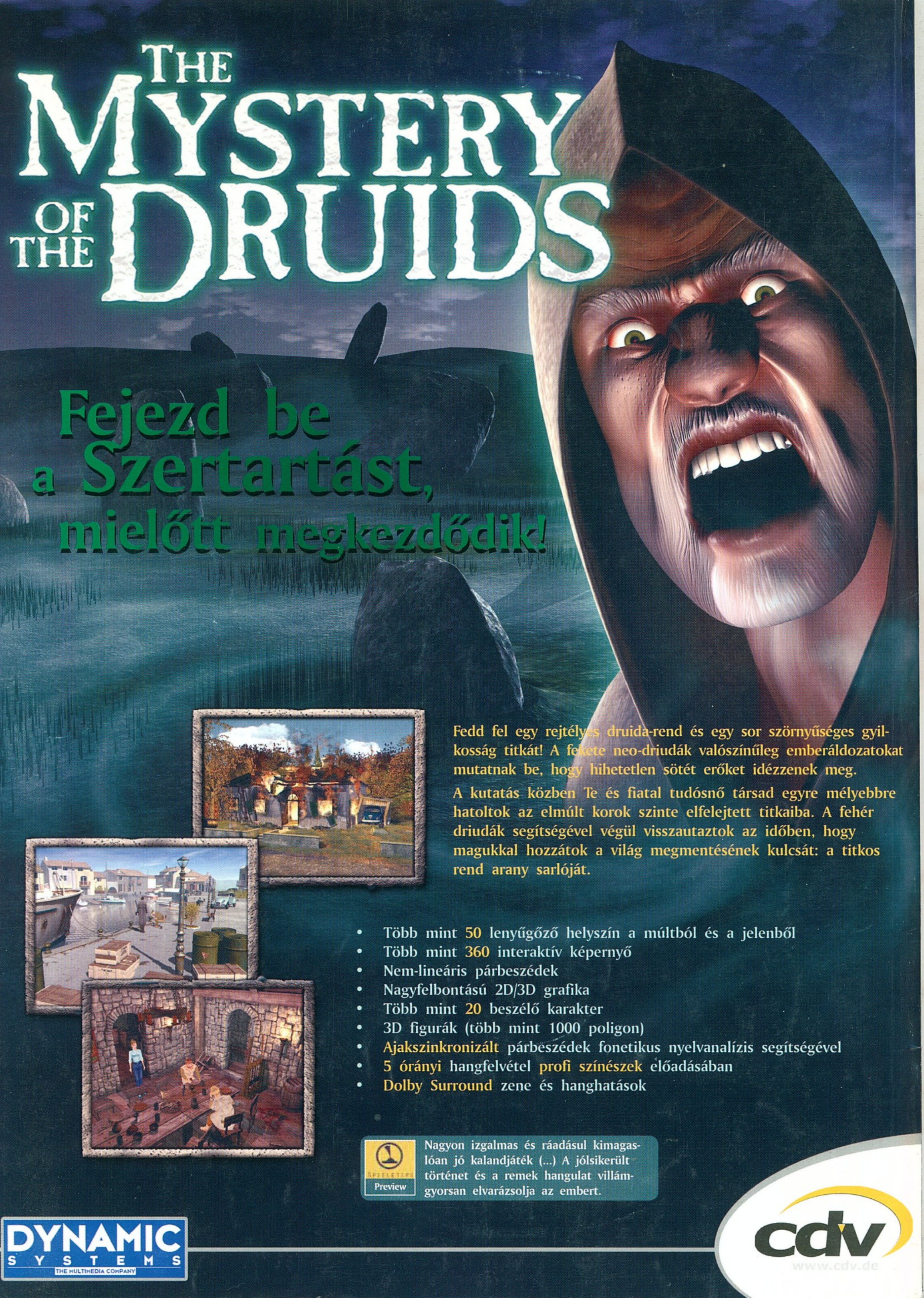
MouScreen

Natural Color

HBC-Focus™

Slim & Compact

SAMSUNG DIGITall
everyone's invited™


THE MYSTERY OF THE DRUIDS
Fejezd be a Szertartást, mielőtt megkezdődik!
Fedd fel egy rejtélyes druida-rend és egy sor szörnyűséges gyilkosság titkát! A fekete neo-driudák valószínűleg emberáldozatokat mutatnak be, hogy hihetetlen sötét erőket idézzenek meg.
A kutatás közben Te és fiatal tudósnő társad egyre mélyebbre hatoltok az elmúlt korok szinte elfelejtett titkaiba. A fehér driudák segítségével végül visszautaztok az időben, hogy magukkal hozzátok a világ megmentésének kulcsát: a titkos rend arany sarlóját.
• Több mint 50 lenyűgőző helyszín a múltból és a jelenből
• Több mint 360 interaktív képernyő
• Nem-lineáris párbeszédek
• Nagyfelbontású 2D/3D grafika
• Több mint 20 beszélő karakter
• 3D figurák (több mint 1000 poligon)
• Ajakszinkronizált párbeszédek fonetikus nyelvanalízis segítségével
• 5 órányi hangfelvétel profi színészek előadásában
• Dolby Surround zene és hanghatások
Preview
Nagyon izgalmas és ráadásul kimagaslóan jó kalandjáték (...) A jólsikerült történet és a remek hangulat villámgyorsan elvarázsolja az embert.
DYNAMIC SYSTEMS
THE MULTIMEDIA COMPANY
cdv
www.cdv.de